INCLUYE CD-ROM Y SUPLEMENTO DE REGALO

NÚMERO 8 - 695 PTAS - 4,18 €

SUPERBASE

MANGA MUSICA VIDEOJUEGOS

avances

Louie the Rune Soldier
Pretear
Comic Party

Reseñas

Candidate for Goddess
Dragon Head
Doraemon, la Película
Laberinto de Historias
Pokémon Johto
Y mucho más...

SORTEAMOS CINCO DVDs DE SERIAL EXPERIMENTS LAIN

COWBOY BEBOP

LO MÁS REFRESCANTE DEL VERANO

Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe
MIGUEL MICHÁN
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Diseño, Maquetación y CD-ROM
MIGUEL MICHÁN
Corrección de Textos
LÁZARO MUÑOZ
Director de Producción
JOSÉ GARCIA
Administración
ROSANA GARCÍA y NOEMI SOLERO
Correo
LORENA PÉREZ
Suscripciones
VANESSA RODA

Colaboradores
ALBERTO ALDARABÍ, ANGEL JIMÉNEZ, ANTONIO RUIZ, J. C. NOGUERAS, JOSÉ C. FERNÁNDEZ, LÁZARO MUÑOZ, LORENA PÉREZ, LUÍS GARRIDO, MANUEL ROBLES, LUIS Mª MARTINEZ, MIREYA ALCAINA, ORIOL ROSALES, RAÚL J. RUÍZ, SCOTT FRAZIER, VERÓNICA CALAFELL y VÍCTOR TOYOS

Dibujantes
J.M. KEN NIIMURA, DELFINA PALMA, ESTHER LECINA y SHINJI NAKOMA

Redacción y Administración
ARES INFORMÁTICA S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50
Fax: 93 373 44 70
Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MARIA JOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director Adjunto
RAMÓN CARDONA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.
Impresión
Ind. Gráficas Printone S.A.
Duplicación de CD's
ALPHA S.A.
Distribución
COEDIS S.A.
Depósito Legal
B-42976-00

Shirase no se hace responsable de las opiniones aquí vertidas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD-ROM sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Así mismo, queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores.

EDITORIAL

CRÍTICA A CRÍTICOS

Recientemente tuve el placer de asistir a la proyección de *La Residencia*, el primer film dirigido en 1968 por Chicho Ibáñez Serrador (al que probablemente conoceréis mejor por su programa *1, 2, 3* o la serie *Historias para no Dormir*), en un fantástico taller de cine que se celebra cada semana en mi localidad. A éste asistió el mismísimo Chicho en persona, y en el turno de preguntas dijo algo que me hizo mucha gracia, más que por la broma en sí, por la gran verdad que contenía: "Los críticos son como los eunucos, que lo saben todo pero no pueden hacer nada". La frase no era suya, pero eso es lo de menos.
Y es que en nuestro país, como en muchos otros, a quien más se escucha, es al que más ruido hace y no al que más tiene que decir. ¿Y qué hace más ruido que esa caja que tenemos aparcada en el salón, la cocina y el dormitorio -como poco-? Sí, la televisión.
Criticar, sea lo que sea, es muy sencillo. Tan sólo hay que tener un motivo, saber qué fin buscamos y empezar a hablar o escribir. Lo que no es tan fácil es ser consecuente con nuestras palabras, saber medirlas para que de ellas salga algo positivo y no sólo una sarta de improperios, y sobre todo, mantenernos siempre en terreno conocido, hablar con conocimiento de causa como se suele decir.
Casos a recordar (u olvidar más bien) los hay a patadas hasta donde abarca mi memoria. Casos provocados por la ignorancia y la falta de pluralidad.

PD: Disculpad las molestias, ya que el suplemento que debería haberse incluído en el número anterior, lo incluímos en este.

CD-ROM VOL.8

Antes de nada una disculpa, pues debido a contratiempos ajenos a nuestro control, nos fue imposible ofreceros el mes pasado el corto de animación 3D de *Alita*. Sin embargo, este mes sí que lo hacemos, de modo que no pierdas detalle; es fantástico. Acompañando a éste, vienen muchos otros como los de Louie the *Rune Soldier*, *Comic Party*, Pretear y por supuesto los de nuestros artículos principales: *Serial Experiments Lain* y *Cowboy Bebop*.
Además, dos programas para tu ordenador: un traductor de japonés/español y un creador de animaciones para la VMU de DC.

El funcionamiento del CD es muy sencillo. Si dispones de W95 o superior sólo tendrás que introducirlo en tu lector y el menú de contenidos se desplegará ante ti sin que tengas que hacer nada más. En caso de que esto no suceda, no pasa nada, la estructura en que se divide el CD es muy cómoda e intuitiva.

SUMARIO

Así, son pocos los medios en los que se hace distinción entre las verdades absolutas e irrefutables, y las opiniones personales de un triste patán con afán de protagonismo.
Un chico se vuelve loco y mata a su familia. El chaval le daba al *Final Fantasy* -y al pegamento seguramente- y quería ser igual que Squall. Vale. Alguien dice en la tele que la culpa la tienen los videojuegos; todos se lo creen sin rechistar. ¿No es más probable que el sujeto arrastrase un serio problema mental y canalizase su locura a través del juego? Es decir, que el problema fuese que estaba loco, y no que jugase a *Final Fantasy*. Porque no sé, yo no es que sea Sigmund Freud, pero me da en la nariz que si un colgado de éstos fuese fumador compulsivo y un día se quedase sin tabaco también podría hacer de las suyas. ¿Quién tendría la culpa entonces? No lo sé, pero lo que sí sé es que la televisión no se la echaría al tabaco; eso por descontado.
Otro caso. Las opiniones vertidas en la prensa escrita más recientemente, en la que se vuelve a tachar una vez más al manga y el anime de limitarse a ser una exposición de sexo y violencia, cuando todos sabemos que esta generalización es equiparable a decir que en Canal Plus sólo emiten películas porno, o que todos los cines de España son Salas X.
¿Hasta cuándo tendremos que aguantar? ¡Está claro!, hasta que alcance la presidencia de los EE.UU. una lesbiana demócrata de color. ¡Está chupao!

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

en portada

Cowboy Bebop
¿Te gusta *Lupin III*? ¿También las ambientaciones futuristas? ¿Y las pelis de oeste? Si has respondido a todo que sí, *Cowboy Bebop* es la serie que buscas. Si no, probablemente también lo sea. El anime más destacable de cuantos se editaron el año pasado, pronto verá la luz en formato DVD, y nosotros hemos decidido cerebrarlo a nuestra manera...

2 editorial
4 avances
- 4 Louie the Rune Soldier
- 6 Pretear
- 8 Comic Party

10 noticias
15 en portada
21 a fondo
26 reportajes
- 26 Jornadas de Leganes
- 28 ¡¡Lo más caliente del verano!!
- 32 Como trabajar en la industria

34 recordamos...
- 34 Ninja Scroll

36 reseñas
- 36 Historias cortas de Gosho...
- 38 The Johto Journey
- 40 Doraemon y las mil y una...
- 41 Candidate for Goddess
- 42 Laberinto de historias
- 44 Dragon Head

45 generación otaku
54 Nihon Kara
57 internet
58 videojuegos
62 J-music
64 un descanso
67 suscripción

LOUIE THE R

A Caballo entre *Lodoss War* y *Goldenboy*

Texto por Lorena Pérez [TSUKI]

BAJO EL NOMBRE DE *LOUIE THE RUNE SOLDIER* (*MAHOU SENSHI LOUIE*) ENCONTRAMOS UNO DE LOS MÁS DESTACABLES ANIMES QUE SE HAN ESTRENADO RECIENTEMENTE EN LAS PANTALLAS JAPONESAS. ACCIÓN, AVENTURA Y MUCHO, MUCHÍSIMO HUMOR SON SUS MEJORES BAZAS.

Con veinticuatro episodios de duración, y a falta de emitirse los diez últimos en el momento en el que he escrito este artículo, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que *Louie the Rune Soldier*, o Rune Soldier para abreviar, es un anime que va a dar mucho de qué hablar. Y es que ya en Yusha Korin, el primer episodio (emitido el pasado 3 de Abril) nos quedamos completamente enganchados.
La historia va sobre Louie, un hechicero que parece todo menos eso. Como todos, sueña con partir a recorrer mundo en busca de aventuras, y un día se encuentra con un grupo de jóvenes aventureras a las que tiene intención de pedirles que le acepten como "socio". Éstas son Jeani (una paladín de tez oscura y pelo rojizo, bastante machorra), Melissa (una preciosa sacerdotisa de rubios cabellos), y Mireru (pequeña ladronzuela de pelo castaño).
Sin embargo las chicas no lo ven con buenos ojos, y rechazan su propuesta de unión. Pero Louie no es un chico que se amedrente con facilidad, así que, muy dispuesto él, parte hacia el santuario de Melissa para tratar de persuadirla. Esta vez, los dioses –y nunca mejor dicho- están de su parte, pues Melissa tiene una revelación en la que se le muestra al "Héroe Louie", así que, finalmente, las tres chicas parten en compañía de nuestro protagonista.

Y ahora, lo mejor

Rune Soldier se basa en un manga publicado en la revista japonesa Dragon Magazine, que lleva recopilados dos tomos ya. Además, como toda historia de fantasía heroica que se precie, ha entrado con fuerza en el mercado novelístico, contando en la actualidad con siete entregas.
En cualquier caso, hasta aquí, el esquema es más o menos el mismo que con el 90% de series de la DM, pero es ahora cuando viene lo bueno, lo que hizo que se activara nuestro radar: su autor. Por que éste es ni más ni menos que Ryo Mizuno, a quien ya conocemos bien en España gracias a sus dos obras más famosas: *Record of Lodoss War* y *Legend of Crystania* (dos auténticos mitos dentro del género), y que también está liado en estos momentos con otro anime, *Proyect GA* (un space-opera con mucha chica de por medio), del que ya os hablaremos.
Por si este nombre fuese poco, aún nos quedarían otros dos pesos pesados: Katsuhiko Chiba, el guionista, que firma animes de la talla de *Outlaw Star, Gundam Wing* o *Slayers*; y Kazunori Iwakura, el diseñador de personajes, que anteriormente se ocupó de un anime que estuvimos a punto de caramelo de ver en nuestro país en Vía Digital: *Sorcerous Stabber Orphen*.
Para terminar, las labores de dirección (más que correcta, todo hay que decirlo) recaen sobre

UNE SOLDIER

Yoshitaka Koyama, un hombre cuyo talento empieza a ver la luz ahora, y que tan sólo pudimos ver en acción en otro anime, *Miami Guns*, de 13 episodios de duración y emitido durante el pasado año.

Mueve el esqueleto

Últimamente vivimos una época de abundancia en cuanto al panorama musical animero se refiere; y *Rune Soldier* es una buena prueba de ello. Canciones muy frescas que acompañan a la perfección al pulso de la historia, junto con algunas otras más clásicas, pero igualmente recomendables.
Es el caso de los temas del opening y el ending, que si bien merecen toda una ovación por su gran calidad y ritmo, donde más destacan a mi entender es en lo que respecta a su originalidad. No sé si estáis conmigo cuando digo que existe un esquema más o menos inquebrantable que se repite hasta la saciedad en cuantas series analicemos: una canción rápida y jovial para el opening, y otra lenta y melancólica para el ending. Existen memorables excepciones, pero son eso, excepciones.
Por suerte, *Rune Soldier* se encuentra en el otro grupo, el que rompe con la media para presentarnos dos nuevos talentos musicales que darán muchos frutos en el futuro: Ayano Okuda y Ha-Pon-Ashi. La primera, junto a Jiro Miyanaga, es responsable del opening Twinkle Trick, mientras que al segundo, junto con Shin, le pertenece el ending Love & Pain. Escuchadlos vosotros mismos en nuestro CD y opinad a ver qué os parecen.
J.C. Staff, quien produce la animación haciéndole alcanzar cotas bastante altas de calidad, vuelve a sorprendernos una vez más con un anime muy bien realizado en todos los aspectos, con unos personajes simpatiquísimos y diversión asegurada para rato.

I-LINK www.runesoldier.com

Shin Shirayukihi me Densetsu PRETEAR

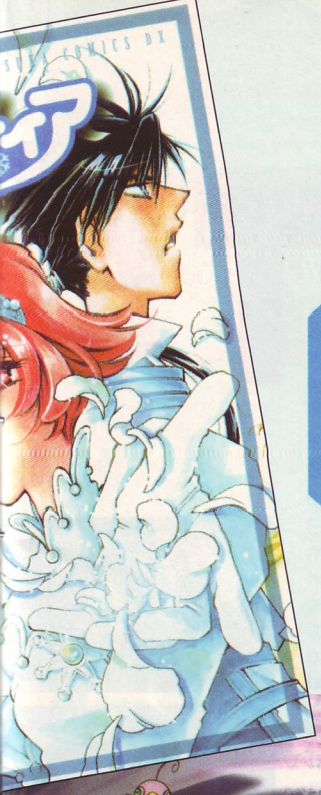
Texto por Zahara Medina

UN DÍA NORMAL EN LA VIDA DE HIMENO CONSISTE EN: 1) LEVANTARSE POR LA MAÑANA EN UNA MANSIÓN-PALACIO CON MÁS HABITACIONES DE LAS QUE SE PUEDEN CONTAR CON LOS DEDOS DE LAS EXTREMIDADES. 2) TOMAR EL DESAYUNO MIENTRAS SUS HERMANASTRAS INTENTAN DESTROZARLE EL DÍA (MAYUNE), ACTÚAN COMO SI NO EXISTIERA (MAWATA), Y SU MADRASTRA, NATSUE, ENCUENTRA DEFECTOS EN TODO LO QUE HACE. 3) CAMINAR UN PAR DE KILÓMETROS HASTA LA ESCUELA DADO QUE MAYUNE HA DECIDIDO SECUESTRAR EL COCHE FAMILIAR. 4) SUFRIR BROMAS PESADAS EN EL COLEGIO PORQUE MAYUNE RESULTA IR A SU MISMA CLASE...

La vida de Himeno es sencilla y... er... agradable hasta que un día se le presentan siete chicos y le anuncian que la responsabilidad de salvar al mundo de un grupo de cosas feas y viscosas con pinta de caracol... ¡es toda suya!
Cuando Himeno de fusiona con cualquiera de estos chicos (o caballeros), se convierte en "Pretear". En esta forma, gana y multiplica los poderes del caballero a la vez que éste se convierte en un escudo físico y se lleva todos los golpes en lugar de ella. A la lista de las actividades de su vida diaria, ahora Himeno tiene que añadir el fusionarse con un chico de bastante buen ver y matar a los susodichos caracoles. No está mal, ¿verdad?
Shin Shirayukihime Densetsu Pretear es un manga de la mano de Kaori Naruse y Junichi Satou que comenzó a publicarse en la revista Fantasy DX en 1999 y más tarde pasó a la conocida Asuka en Enero de este año. Su adaptación al anime vino pronto en la forma de una serie de 13 episodios que se comenzó a retransmitir en Abril. Os preguntareis, ¿y qué es lo que separa a esta serie de la multitud? (Yo también lo hice).
Bueno, para empezar, hay más chicos que chicas. No me miréis así, ¡no es ninguna tontería! Ya era hora de que una historia de este tipo fuese así, al contrario de la mayoría, en las que la población femenina lidera el firmamento. Luego, poniéndonos un poco más técnicos, la diferencia está, por supuesto, en los personajes.

Los person... Bueno, ya sabes

Himeno sigue el cliché de las protagonistas femeninas: más bruta que una bestia, simpática, vivaracha, alegre... ¿o no? Himeno es un personaje que tiene sentimientos, y aunque la cara que pone al mundo suele ser esa, en el fondo está llena de dudas. Desde que murió su madre cuando era pequeña, ella siempre ha cuidado de su padre y ahora que éste está casado con la bella Natsue, Himeno siente cómo los lazos que había una vez entre ellos comienzan a desatarse. Por desgracia, su nueva familia no rellena este hueco ni por asomo; a pesar de sus buenas intenciones no consigue conectar con sus hermanastras (sobre todo Mawata) y la gente en el colegio no es gran ayuda tampoco, su única amiga de verdad es una chica llamada Yayoi. Entre estos problemas, su preocupación por hacer un buen papel como Pretear para que los caballeros no sean heridos por su culpa y el miedo que empieza a experimentar al descubrir que la antigua Pretear se pasó al otro lado (y ¿por qué no le iba a pasar lo mismo a ella?), la vida empieza a irle cuesta arriba a la pobre Himeno.
Hayate, Sasame, Goh y Kei son los caballeros más mayores (unos 16 años, aunque parecen 20). Hayate es el caballero del viento, es por su culpa que la anterior Pretear se volviese mala y es algo que le pesa. Es el típico personaje masculino que todas querríamos tener atado a la cama y poco a poco comienza a sentir verdadero aprecio por Himeno, sobre todo al ver como ésta se preocupa por los caballeros más jóvenes. Su carácter en el manga es un poco diferente al del anime; mientras que en el manga sus sentimientos sobre el problema de la antigua Pretear están tratados con más esmero, en el anime se los saltan un poco a la torera según qué momentos.
Sasame es el caballero del sonido y es un chico agradable y simpático. A diferencia de su personalidad animada, su personalidad en el manga es casi jugetona, siempre ayudando a Himeno. En el anime, Sasame se convierte en un personaje mucho más frío y reservado, cuyos sentimientos cambian el curso de la historia completamente.
Kei es quizás el más cambiado de todos. Es el caballero de la luz y suele estar rodeado de misterio. Es gracias a él que los caballeros jóvenes y Himeno finalmente consiguen saber lo que pasó con la otra Pretear. Mientras que en el manga es un chico normal, en el anime nos los presentan... como... pues... lo siento, es indescriptible: tez tostada, pelo rubio chillón, coleta a un lado de la cabeza... Goh, caballero del calor, es uno de los personajes menos desarrollados. Es el típico personaje un poco bestia y es el más cercano a los caballeros jóvenes. Que son Mannen (caballero del frío), Hajime (caballero del agua) y Shin (caballero de las plantas). Los



"Pretear es la nueva versión de la princesita Blancanieves"

tres siempre van juntos y el pobre Mannen tiene bastante complejo, porque a los niños nunca se les tiene que explicar nada, ¿verdad?

En cuanto a la familia de Himeno, algunas de sus personalidades también cambian bastante según qué versión. Natsue, la madrastra de Himeno, tiene serios problemas de inseguridad con respecto al amor de su nuevo marido, e incluso ve a Himeno como un enemigo; en la versión anime solamente es distante y fría con Himeno. Asimismo, aunque Mayune es básicamente la misma, en el manga ayuda a que la vida de Himeno vaya de mal en peor pero en el anime simplemente está puesta ahí como payasa (y Dios, ¡cómo triunfa!).

Mawata es el personaje más complejo de la nueva familia de Himeno sin duda alguna. Más joven que ella o Mayune, la probre Mawata todavía echa de menos a su padre un montón y se ha encerrado en sí misma. Por fuera es fría y parece que nada le importe, pero por dentro está llena de dolor. Su única salida es el programa de música de Sasame, a quien adora porque cree que es el único que comprende sus verdaderos sentimientos.

Es la mezcla entre todos estos personajes lo que hace *Shin Shirayukihime Densetsu Pretear* más entretenida de lo que pudiese parecer a primera vista. A veces comedia, a veces acción y con un montón de sentimiento.

A pesar suyo, el anime cae en los mismos problemas que toda serie de este tipo tiene. Cosas como su transformación en Pretear o la "lucha de la semana" son bien conocidas y no añaden nada nuevo. En su favor tiene que al ser tan corta (sólo 13 episodios), no hay demasiadas cosas superfluas y el argumento se mueve con bastante velocidad.

el manga

Por su parte, el manga cuenta con dos etapas bien marcadas. Durante su edición en Fantasy DX (los dos primeros tomos) el argumento se centra sobre los sentimientos de los personajes y el problema del secreto de la antigua Pretear. Luego, al pasarse a Asuka (tercer y cuarto volúmenes), la historia crece en cuanto a acción se refiere aunque todavía manteniendo el nivel de drama de la primera parte. Se podría decir perfectamente que el manga y el anime parten de la misma base y luego toman caminos diferentes. Complementarios que no iguales.

¿para quién es esta serie?

Obviamente para aquellos a los que les guste un argumento bastante romántico y lleno de drama, con algo de acción y suspense. Amantes del shojo, sobre todo, y luego gente buscando algo un poco diferente. Ahora bien, si este tipo de historias no te hacen mucha gracia, entonces mejor déjalo y pasa a ver *Love Hina* o *Cowboy Beebop* en su lugar.

COMIC PARTY

Texto por Zahara Medina

DOUJINSHI: PUBLICACIÓN HECHA POR FANS PARA FANS, PARODIANDO NORMALMENTE PERO NO NECESARIAMENTE A UNA SERIE, PERSONAJES O JUEGOS FAMOSOS. CON UN ALTO PORCENTAJE DE ARGUMENTOS PARA MAYORES DE 18 AÑOS, ESTAS PUBLICACIONES SE HAN HECHO MUNDIALMENTE FAMOSAS Y SON ALGO QUE CUALQUIER FAN AVENTAJADO TIENE EN SUS ESTANTERÍAS.

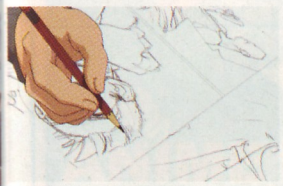
¿Alguna vez habéis tenido curiosidad por saber cómo se hacen? ¿Ver lo que se cuece en ese mundillo? ¡Entonces esta serie es para vosotros!
Basada en un popular juego para PC (y con otro de salida próxima para DC), *Comic Party* narra las aventuras (y sobre todo desventuras) de un pobre pringad... er, estudiante, desde que ve un doujinshi por primera vez hasta que es autor de varios. Parecido en cierta manera a *Otaku no Video* de Gainax, *Comic Party* se basa también en la cultura fan y otaku, aunque a diferencia de ésta, no se ríe de ella tanto como simplemente hace un homenaje a todo el trabajo e ilusión que se emplea a la hora de la creación de un doujinshi (y creedme, es bastante).
Producida por KSS (*Ah, Mi Diosa*, *Wedding Peach*, *To Heart*, *Odeon*, etc...), emplea muchas referencias y guiños a sus propias series y aunque no se atreve a utilizar directamente los personajes de otras compañías (una cosa es hacer la gracia, otra la publicidad gratis), sí que se basa en eventos y sitios muy reales. El título, *Comic Party* (*ComiPa* para los amigos), es el nombre del mayor evento de doujinshi que ocurre en la serie y éste está basado directamente en el famoso *Comiket* (300.000 fans y más de 20.000 círculos o grupos invadiendo cada año un edificio gigante en Tokyo llamado "Big Sight" durante dos o tres días en medio de Agosto y finales de Diciembre), asimismo otros eventos menores e incluso tiendas están basadas en situaciones reales. El mundo del doujinshi japonés no está compuesto solamente por un par de celebraciones, sino que hay multitud de pequeñas convenciones que ocurren incluso semanalmente; es una cultura aparte.

al grano

Volviendo a la serie en sí, Kazuki (la víctima) y su mejor amiga, Mizuki (la víctima, elevada al cuadrado), sufren la desgracia de cruzar su camino con Taishi, un compañero de clase experto en doujinshis y quien les convence para asistir a uno de estos eventos. La pobre Mizuki lo odia con todas sus ganas (y quién no lo haría, ¡miles de fans sudando y apretujándose entre ellos durante varias horas!), pero Kazuki se queda impresionado por el ambiente de cordialidad (ajem) e ilusión que lo invade todo. Tras conocer a una autora de doujinshi, Yuu, que además acaba en su misma clase, y con Taishi animándole a ello, Kazuki, a quien no se le da nada mal el dibujo, decide crear su propio doujinshi.

Con este primer doujinshi, Kazuki acude a su primer evento como vendedor, en donde no sólo hace sus primeras aunque escasas ventas sino que conoce a Aya, tímida y muy buena dibujante, que comparte el stand (mesa) con él y se mete en una rivalidad con Eimi, una autora de doujinshi bastante famosa entre los fans y quien se lleva a matar con Yuu.
Este primer día deja a Kazuki muy ilusionado sobre esto de hacer doujinshi ¡y además se gana una fan! Sin embargo, no todo es de color de rosa en el país de los fans, y al volver a la realidad, Kazuki se encuentra con varios problemas.
El primero de todos es el dinero. Imprimir los doujinshi (y tener mesas en los eventos) cuesta lo suyo, y a diferencia de lo que mucha gente cree, el vender doujinshi genera muy poco dinero a menos que se sea muy famoso. Dado que Kazuki no tiene tanto, Taishi le encuentra un trabajo en una cafetería... de cosplay. Kazuki comienza su nueva vida como camarero vestido de Limone (*Wedding Peach*) junto con otras tres chicas vestidas de... bueno, ya os lo podéis imaginar. De estas tres chicas, Reiko es la que se hace más amiga de él. Para Reiko el cosplay (disfrazarse de personajes, ficticios en su mayoría, otros no) es su vida, y muestra una cara más amable sobre los fans japoneses.
Pero de oro no sólo come el hombre, y para desgracia de Kazuki, al estar tan ocupado con otras cosas, sus estudios empiezan a irse a pique. El truco, le enseña Taishi, es hacer que tu vida tenga un buen balance. De ahí en adelante Kazuki tiene que empezar a afrontar sus problemas solo. De hecho, le esperan situaciones bastante duras (y por cierto, la pobre Mizuki intenta pasarse toda la serie intentando entender qué ve Kazuki en todo esto de los doujinshis...).

Esta serie es una buena oportunidad para ver a los otakus japoneses en acción.



¿Y qué más?

ComiPa es una especie de vídeo "enséñate a ti mismo" mezclado con una historia que va de más a mejor. La mayoría de los personajes principales aparte de Kazuki tiene sus problemas, no sólo como fans sino también académicos. Todos están en el último año de la escuela superior y es hora de decidir lo que hacer con tu futuro... Por supuesto esto no quita que *ComiPa* sea una historia con mucho humor por delante.
El diseño de personajes no es nada del otro mundo. De hecho recuerda un poco a la época en la que los personajes en los anime parecían extraterrestres con premios al peinado con color más raro. La animación es decente pero nada del otro mundo, y es esta mezcla la que hace que bastante gente pase de esta serie y se decante por cosas mucho más estimulantes visualmente. Asimismo, la cantidad (poca pero valiosa) de fan-service, también conocido como delantera-posadera-movimiento, queda un poco incongruente de vez en cuando.

Los personajes

A pesar de eso, los personajes, que es lo que cuenta, son todos geniales y hacen que la historia triunfe. Aunque parezca mentira, son las chicas las que llevan el peso de la serie (recordad que todo esto está basado en un juego del tipo "caza a la más buena" y está orientado a fans que supuestamente suelen preferirlas sin cerebro mejor).
Mizuki es la amiga de la infancia que todos quisierais tener, a pesar de odiar los doujinshi con todas sus fuerzas, se esfuerza en aprender sobre ellos y comprender por qué a Kazuki le ha dado tan fuerte con hacerlos él mismo. También es ella la que más intenta hacer que Kazuki vuelva a dibujar después de que el pobre sufra una experiencia horrorosa en un evento.
Yuu, de Kobe y trasladada a Tokyo, es casi una mentora de Kazuki. Le explica las cosas, le ayuda a organizarse y generalmente tiene las ideas muy claras. Taishi también tiene las ideas muy claras y para horror de Kazuki y Mizuki (y media población japonesa) le encanta gritarlas a los cuatro vientos. Este es uno de los personajes que están ahí por la comedia y, para ser sinceros, triunfa con ganas.
Aya es el cliché de los personajes tímidos y que hablan poco. A pesar de aparecer muy poco, conecta con la audiencia al ser un ejemplo de otro tipo de fan, el que no grita ni se sube por las paredes, pero sigue haciendo lo que le gusta porque... bueno, porque le gusta. Todo lo contrario es Eimi, que es gritona, escandalosa y con un ego del tamaño de Tokyo entero.
Dos personajes menores son Chisa y Minami. Chisa trabaja en una imprenta (y tiene un serio problema con la falta de frenos en los carros cada vez que distribuye las cosas) y Minami trabaja en la parte administrativa de ComiPa y otros eventos. Minami entabla una curiosa amistad con Mizuki y le demuestra que un evento no es sólo la reunión de un grupo de fans sino que conlleva un esfuerzo bastante grande.
Y quizás uno de los personajes más importantes es Megumi, una cría fan de Kazuki que le enseña lo valioso que es hacer algo desde el corazón en vez de hacer algo simplemente porque parece ser lo más popular. Al fin y al cabo, *ComiPa* es una serie sobre la tontería (también conocida por "ilusión" o "ganas") que lleva a cualquier persona supuestamente sana a cometer el suicidio de meterse en el mundo de los doujinshi. La paga de un autor doujinshi no se puede meter en un banco, es lo que se siente cuando otros fans gustan de lo que haces, aunque sólo sean un par.
¡Ah! ¡Casi me olvido de Kazuki! Para ser sinceros, el pobre acaba pareciendo un poco bobo. Las chicas le llevan de la mano todo el rato y parece que en cuanto le dejas solo se le va la vida a pique. A pesar de eso, de vez en cuando se le enciende la lucecita encima de su cabeza y consigue hacer las cosas bien. De vez en cuando.

Al final...

Muy recomendable para los aficionados a la cultura "fan", no tanto para los que pasen un poco del tema, *Comic Party* es una comedia con bastantes dosis de sentido común según qué días. ¡Además, los *super deformed* de Mizuki son para no perdérselos! 13 episodios, 7 DVDs (a la venta durante verano y otoño), y seguramente disponibles por Internet en docenas de sitios ya.

SELECTA NO PARA DE DARNOS ALEGRIAS

Justo en el cierre de esta edición, Manuel Guerrero, a quien entrevistamos en el pasado número y que constituye la más reciente incorporación a nuestras filas de colaboradores, nos informa de las suculentas novedades que Selecta Visión está intentando tener listas para el próximo Salón del Manga de Barcelona (días 26 al 28 de Octubre en La Farga de L'Hospitalet). Éstas incluyen los primeros DVDs de *La Visión de Escaflowne* y *Cowboy Bebop* (de 26 episodios cada una, recopilados en seis volúmenes); el DVD y VHS de *Golden Boy* (¡Por fin! ¡Ya era hora de que empezasen a hacernos caso y trajesen esta serie de seis OVAs!), y los VHS de *Excel Saga* y *Nazca* (de 26 y 12 episodios respectivamente). Además, por si esto fuera poco, se confirma por fin la noticia de que la compañía pasa a explorar nuevos mercados con la aparición, también para el Salón, de los mangas de *Mazinger Z* (trece volúmenes, Go Nagai) y Golden Boy (doce volúmenes, Tatsuya Egawa); ambos en formato tomo japonés (con sobrecubierta, páginas en color cuando proceda, y demás). Por cierto, para encargarse de la nueva división editorial (tanto de manga como de merchandising) encontramos a un nuevo fichaje de la compañía, Pedro Vallespín, antiguo miembro de Dynamic.

NUEVOS ANIME PARA JULIO

Algunas de las nuevas series anunciadas para su emisión en Julio son: *Furit Basket* (día 5 a las 18:00, TV TOKYO), historia dirigida por Daichi Akitaro acerca de una chica y de cómo su extraña familia se transforma en animales; *Cosmo Warrior Zero* (AT-X), el nuevo trabajo de Leiji Matsumoto, que nos traslada mil años en el futuro, donde la humanidad ha comenzado a aceptar su coexistencia con robots, y un guerrero llamado Zero busca al Capitán Harlock para acabar con él; *Shaman King* (día 4 a las 18:30, TV TOKYO), de la que ya os hablamos el mes pasado; *I My Me! Strawberry Egg* (WOWOW en abierto), dirigida por Yuuji Yamaguchi, en la que Hibiki Amawa es una profesora de las que no veas como están, a la que sus estudiantes –femeninas- quieren; y por último, *Mahou Shoujo Neko Taruto*, las aventuras de unas chicas con orejas de gato que estudian magia.

SEGA ENTRA EN EL TERRENO DEL ANIME

Como todos sabréis, SEGA ha rediseñado su estrategia empresarial de cara al futuro de forma que dejará –hasta nuevo avisto- de desarrollar más plataformas domesticas de videojuegos. En su lugar se concentrará por completo en la creación de recreativas, videojuegos para el grueso de consolas del mercado –PS2, X-BOX, Game Cube...- y, he aquí la noticia, animes.
En efecto; lo habéis leído bien. SEGA, que ya produjo anteriormente los animes de *Sonic* y *Sakura Taisen*, se mete ahora de lleno en la industria de la animación gracias a una alianza con Idea Factory (creadores de *Run=Dim*). Y lo hace con una poderosa arma debajo del brazo: *Animanium*, un nuevo software de animación creado por la compañía que permite crear animaciones realistas sin necesidad de utilizar técnicas de captura de movimiento, con el ahorro de tiempo y dinero que eso conlleva.

PODREMOS VER BLOOD

Pues sí, aquí en España y en todo el mundo, pues los chicos de Manga Entertainment han anunciado que la proyectarán digitalmente a través de Internet. Apuntadlo en el calendario, y es que el próximo 28 de agosto será posible verla en stream (que la puedes ver pero no grabártela a tu ordenador) a través del sitio web Sputnik7.
Ese mismo 28 de agosto, saldrá la versión VHS y DVD al mercado americano, tras su paso por sus cines este verano. El DVD incluirá abundantes extras, tales como un Making of, galería de imágenes, los tráilers japoneses y material en formato DVD-ROM legible desde PC.

I-LINK www.sputnik7.com I-LINK www.manga.com/blood

ANIME DIGITAL

Mientras que en Canal Satélite la cosa está prácticamente muerta (con honrosas excepciones como *Detective Conan* en Cartoon Network), en Vía Digital encontramos una buena tanda de reposiciones en lo que respecta al canal Buzz. En Julio, *City Hunter 3* (de lunes a viernes a las 22:30); y en Septiembre, *Video Girl Ai* (cada lunes a las 23:30 y cada domingo a las 22:00), *Kacho Ohji* (cada domingo a las 23:00), Cybersix (de lunes a viernes a las 20:30) y *Change! Getter Robo* (de lunes a viernes a las 22:00).
La única novedad, aunque nada despreciable, la presenta el canal Locomotion, con el estreno el pasado 2 de Julio de *Silent Möbius* (de lunes a viernes a las 18:00, 22:30 y 3:30).

EL DEFENSOR DEL ESPECTADOR
TAMBIÉN NOS DEFIENDE A NOSOTROS

Recientemente Patricio Gutiérrez, defensor del espectador de RTVA (Radio Televisión Andaluza), informó de la decisión de la Dirección de Canal Dos Andalucía de retirar la serie de anime de *Lum* (*Urusei Yatsura*) a causa de diversas quejas originadas por algunos contenidos de sus episodios. Poco después, a causa de la indignación de los fans de la serie que vieron como era eliminada de la programación a falta de pocos episodios para su final, el señor Gutiérrez contestó con las siguientes palabras: "Se ha sugerido a la Dirección que ponga en marcha un espacio juvenil, como ya tienen otras televisiones autonómicas y nacionales, en el que tengan cabida este tipo de series que tienen entre los jóvenes andaluces un buen número de seguidores.". Además, continúa reconociendo que "en opinión del defensor existe toda una `cultura´ del manga y del anime que se manifiesta no sólo en la red", y que "en no pocas ciudades andaluzas hay tiendas especializadas en la venta de este tipo de tebeos que en la televisión se convierten en series de animación".
Ante este alarde de buen juicio, animamos a todos los aficionados andaluces a escribir cartas de apoyo a esta iniciativa pues como el propio defensor nos ha confirmado, "cuanto más apoyo mejor".

E-MAIL defensor@rtva.es

BREVES

GUNDAM ACE
Si el mes pasado anunciábamos el nacimiento de la revista japonesa Weekly Comic Punch, éste lo hacemos de Gundam Ace. Como los más listos habrán podido percibir ya, uno de los contenidos principales de la revista es la antológica serie de mechas, más concretamente *Kidou Senshi Gundam the Origin*, de Yoshikazu Yasuhiko.

SHOKAN KYOSHI: NUEVA SERIE DEL ESTUDIO GONZO
El próximo 30 de Julio se estrena en Japón una nueva serie llamada *Shokan Kyoshi* (*Real Bout High School*) basada en un manga de Reiji Zatsuga que se publica actualmente en Dragon Magazine.
La historia se centra en Reiko Mitsuguri, una estudiante de preparatoria experta en los deportes (particularmente en el Kendo). La escuela a la que asiste Reiko es muy famosa por sus excelentes deportistas y su peculiar sistema de combate llamado "K-Fight", en el que dos oponentes pelearán hasta que uno de ellos no sea capaz de seguir en pie. Sin embargo, un día extrañas criaturas comienzan a invadir la ciudad por lo que Reiko, en compañía de una misteriosa sacerdotisa, sale a combatir esta terrible amenaza.

TOKYOPOP BUSCA TRADUCTOR DE MANGA
Esto empieza a parecerse a un periódico de búsqueda de empleo. Si no os contrataron como dobladores en la empresa de la que os hablamos recientemente, tal vez lo hagan como traductores de manga del japonés al inglés. Porque esto es lo que busca el departamento de mangas de TOKYOPOP, que en vista de la demanda de sus productos han optado por ampliar su producción echando mano de traductores freelance.
Para ponerse en contacto con ellos, prueba escribiendo un mail a editor@press.tokyopop.com o una carta a:
TOKYOPOP - Attn: Editor
5900 Wilshire Blvd. Suite 2000
Los Angeles, CA 90036

NUEVO MANGA DE YUU WATASE
Tras terminar *Imadoki!*, Yuu Watase (la autora de *Fushigi Yuugi* y *Ayashi no Ceres*) vuelve a la carga con *Alice 19th*, un manga que ha comenzado a publicarse en el número 14 de la revista Sho-Comi, y que trata de una estudiante llamada Alice que se enamora del mismo chico que su hermana mayor.

MÁS DETALLES SOBRE MAHOROMATIC

Ya conocemos algo más sobre *Mahoromatic: Automatic Maiden*, el nuevo anime del estudio Gainax, creadores de *Evangelion, Kare-Kano*, y tantas otras. Será este octubre, durante el Anime Festa 2001, cuando se estrene en la cadena de televisión japonesa TBS, y ya se han aclarado algunas cosas sobre su argumento: Mahoro es un androide femenino de combate V1046-R Vesper Hyper Soldier, casi ná. A principios de los años 80 (¿2080?), se crearon estos androides para proteger la Tierra de una invasión extraterrestre, cosa que en efecto lograron. Nuestra protagonista fue una de las androides más poderosas, pero su fecha de caducidad se aproxima. Como ya ha luchado durante nueve largos años de forma valiente, deciden recompensarla permitiéndole vivir en completa libertad; sin embargo, tras despojarla de todo su armamento corroboran que sólo le quedan 398 días de vida. Mahoro decide pasar lo que le resta al cuidado de Suguru, un estudiante de secundaria hijo del Comandante Misato, a quien Mahoro vio morir en el campo de batalla. Por esto, trata de ayudarle en todas las labores del hogar, pero no todo será tan fácil como parece...

nace JONU VÍDEO

Por los pelos nos ha cogido esta noticia, justo antes de enviar la revista a imprenta, pero merecen la pena todas las prisas por poder informaros de que ha nacido una nueva empresa dedicada mundo de la animación japonesa, JONU VÍDEO. Sus primeros lanzamientos van a ser dos largometrajes de una calidad incuestionable: *Jin-Roh* de la prestigiosa productora japonesa Production I.G., y la esperada película de *CardCaptor Sakura*. Pretender cuidar sus ediciones al máximo y apostar por el formato DVD.

L'ARC~EN~CIEL

FINAL FANTASY

Hace bastantes números que os ofrecimos la exclusiva de Final Fantasy. Ahora, cuando la película acaba de estrenarse en nuestros cines, en lo único que podemos pensar es en si Sony habrá mantenido la banda sonora original para Europa y América (tened en cuenta que cuando escribimos esto, aún no se ha estrenado).
¿Y por qué tanto interés? Pues porque significaría el primer paso en nuestros mercados discográficos de un grupo del que recientemente hablamos (y que dijimos que tenía posibilidades de triunfar fuera de su país): L'arc~en~Ciel. Que interpretan el tema de cierre de la película de *Final Fantasy*, titulado Spirit Dreams. La canción fue compuesta y escrita por Hyde con arreglos de L'arc~en~Ciel y Hajime Okano.

MANGALINE EDICIONES PAGA LA NOVATADA

Pues sí, parece ser que *Love Hina* y *Vagabond*, dos de los títulos anunciados por la joven editorial como próximos lanzamientos, se les han escapado de las manos. Según nos cuentan, las negociaciones se encontraban en una fase muy avanzada y antes que ellos ninguna otra editorial se había interesado por dichos títulos; sin embargo, alguna otra editorial ha entrado finalmente en juego, y se ha hecho con el preciado contrato.
Así pues, no veremos ninguno de estos dos títulos editadas bajo el sello de Mangaline, aunque sí probablemente bajo el de Glénat, Planeta, u alguna otra (se rumorea recientemente la aparición de una nueva compañía).

SORTEO SERIAL EXPERIMENTS LAIN

¿Te gustaría conseguir el primer DVD de *Serial Experiments Lain*? Si la respuesta es **SÍ**, rellena sin falta este breve cuestionario y envíanoslo junto con tus datos personales a:

ARES Informática SL – Sorteo Lain Revista Shirase
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

Y entrarás en el sorteo de 5 DVDs de *Serial Experiments Lain*.

¿Comprarías Shirase si aumentásemos las páginas y un poco el precio o la prefieres como está?
¿Comprarías Shirase si incluyera un vídeo de anime aunque eso subiera un poco el precio de la revista?
¿Qué es lo que más te gusta de Shirase?
¿Y lo que menos?
¿Qué crees que le falta a la revista, qué te gustaría que tuviera?
¿Cita tu anime, manga y personaje preferido?

NOTA: No es necesario recortar la revista. Se admiten fotocopias del cupón.

STAR WARS EP.1 EN DVD

Vaaaale, lo sé, lo sé. El *Episodio I* tiene de manga o anime lo que yo de físico nuclear, ¡pero es que esto es un notición! Pues anda que no llevamos tiempo esperando este momento... el momento de poder comprar la versión DEFINITIVA de una película de *Star Wars*, y no una edición en VHS que tras cuatro visionados ya se ve peor que el vídeo comunitario.
Así pues, el próximo 16 de Octubre tendrá lugar el estreno mundial de *Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma* en DVD, convirtiéndose así en la primera película de la saga galáctica en aparecer en dicho formato.
Dos discos que contienen, además de la película en THX (Dolby Surround 2.0 en el doblaje Español -sigh-) y formato panorámico, cerca de seis horas de extras, incluyendo siete nuevas escenas con efectos especiales realizadas exclusivamente para el DVD, comentario del director, tráiler, galerías de carteles publicitarios, imágenes de producción y storyboards... ¡Ah!, que ahora queréis que siga contando, ehh... bueno, vale; pues aparte de todo esto, se incluyen también seis documentales (sobre Lucasfilm e ILM durante el rodaje de la película, sobre la historia, los diseños, el vestuario, y sobre los efectos especiales), el vídeo "Duel of the Fates" del tema principal de la banda sonora, selección de multi-ángulos, y las 12 partes de "Lynne's Diaries" que aparecieron originalmente en la web oficial de la película (www.starwars.com).
Por cierto, el fanatismo nos saldrá esta vez por cerca de 6.000 pts.

FANEDICIONES
Lista de la Compra para fans Insaciables

Las fanediciones, para bien o para mal, se están generalizando mucho. Prueba de ello es el amplio catálogo de novedades existente en la actualidad, tal y como el que sigue:
Maison Ikkoku (#8), *Fushigi Yuugi* (#2), *Tokyo Babylon* (#2), *HKK* (#1), *Santuario* (#3), *Bajo un Rayo de Sol* (#2), *Dragon Quest* (#6), *Family Compo* (#1-2), *Kimagure Orange Road* #2+*Comic-ON* de *KOR*, *Short Program* (#1), *3x3 Ojos* (#1), y *Jigoro!* (#1).
Para los que estéis interesados en conseguirlas, podemos decir que no es especialmente complicado hacerlo, y que, por ejemplo, en la ADAM os informarán.

KARE-KANO
doblada al español

Pero no os alegréis tan rápido, pues lejos queda aún de nuestras fronteras. ¿Por qué? Pues porque aún no se sabe qué cadena la va a emitir, y la cosa tira por México, más concretamente por TV Azteca. Sin embargo, también se escucha el nombre de Cartoon Network (y aunque no se trata de la misma que vemos nosotros aquí en España, tal vez haya suerte y algún día despierten de la ley seca a la que nos somete este canal).
Otros animes en nuestro idioma aunque a varios miles de kilómetros son *Right Stuff* por KKNJ. y *Blue Seed* por ADV Films. Ambos editados en DVD con opción de doblaje y/o subtítulos en castellano.

BREVES

RANMA ½ DE NUEVO EN ESPAÑA
Glénat editará en octubre para el Salón del Manga los tomos 1 y 18 de Ranma ½. Al mes siguiente, los tomos 2 y 19, y en diciembre el 3 y 20, y así hasta completar los 38 tomos. Como veis, van a editar cada mes dos tomos, uno inédito, y otro con la reedición del material publicado con anterioridad por Planeta. Ambos en formato original japonés, y nueva traducción.

EXITOSA MANIFESTACIÓN VIRTUAL
La manifestación virtual a favor del manga y el anime organizada por Francisco García [Rocker] está teniendo un éxito realmente elogiable. Y aunque sólo sea algo simbólico, lo cierto es que ya es mucho.
Hace unos años era impensable que la afición española se pusiese de acuerdo ni tan siquiera en algo como esto, más que nada, por la desorganización que predominaba. Ahora, no sólo han sido más de 400 los internautas que se han inscrito en la web (www.manifestacionvirtual.com/info.asp?cod=724), sino que el apoyo dentro del mundillo ha sido mayoritario... Asociaciones como SADEL, ADAM, Otaku-Shin, o el Centro de Estudios Orientales; revistas como nosotros mismos o Minami...

PLANETA REEDITARÁ VGAI
Pues sí, parece ser que la editorial planea sacar en tomos la obra de Masakazu Katsura que ya vio la luz en nuestro país hace unos -muchos- años de mano de Norma Editorial.

IMAGEN DEL MES

JUVENALIA 2001
Esta fotografía se corresponde con una de las calles más céntricas de la ciudad campo gibraltareña de Algeciras. Y en ella podemos ver cómo los soportes publicitarios más solicitados se encuentran ocupados por los carteles de la Delegación de Juventud realizados por Ken Niimura y Miguel Michán.

ドカン
DOKAN
ARES
INFORMATICA S.L.
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

COWBOY BEBOP

Déjate llevar por el blues

LO MEJOR

La música, la historia, los personajes... ¿cómo decidirse?

LO PEOR

Algunos pocos episodios pecan de ser algo aburridos.

EVANGELION, LAIN **Y MUCHOS MÁS SON EL COMIENZO DE UNA LARGA LISTA DE ANIMES DE CULTO; ANIMES CON FANÁTICOS SEGUIDORES Y VORACES DETRACTORES. *COWBOY BEBOP* NO. ESTE ANIME ES, PROBABLEMENTE, UNO DE LOS QUE MEJOR HA SABIDO LLEGAR AL CORAZONCITO DE LOS AFICIONADOS; DE TODOS POR IGUAL.**

Selecta Visión fue la encargada de traernos esta serie revelación, que en su país natal sorprendió a propios y extraños, y que no ha alcanzando hasta estos días su máxima plenitud.
Tuvo la desgracia de aparecer en un momento en el que la cadena de televisión TV Tokyo se encontraba especialmente puñetera y censuraba allá donde podía. En su primer pase sólo se emitió la mitad de la serie, y no fue hasta la llegada de los avispados señores del canal de pago WoWoW, y de la edición doméstica en VHS, LD y DVD, cuando Cowboy Bebob vio la luz en todo su esplendor, con 26 episodios y todas las escenas intactas.
El destino quiso que estas dificultades iniciales se viesen recompensadas con un repentino éxito que colocó a los protagonistas de esta historia en los primeros puestos de los rankings. Y se lo merecían.
Cowboy Bebop rebosa buen hacer por los cuatro costados, y si su animación merece un notable, la historia un sobresaliente, y la banda sonora compuesta por Yoko Kanno matrícula de honor. Tendríamos que inventarnos algún nuevo adjetivo rimbombante para poder definir el verdadero y máximo exponente de la serie: sus atractivos y carismáticos personajes, obra de Toshihiro Kawamoto. Venga, una ovación general para los chicos de Sunrise.

La historia

En el año 2071, las cosas han cambiado mucho, pero en el fondo todo sigue igual. El nivel de desarrollo tecnológico ha alcanzado cotas muy elevadas, pero las personas siguen cometiendo los mismos errores de siempre, por lo que con la creación de los portales espaciales que permiten viajar de un lugar a otro de la galaxia, bandidos y forajidos de todo tipo son más difíciles de capturar que nunca.
La Tierra fue devastada por un accidente producido con el primero de los portales espaciales, y la humanidad ha emigrado a las estrellas. No hay un rincón de la galaxia donde no florezcan nuevas sociedades, pequeñas colonias.
Nuestros protagonistas son unos caza recompensas que se dedican a viajar de un lado para otro con el fin de capturar a los más peligrosos (y por lo tanto más cotizados) delincuentes. Spike y Jet en un principio, y Faye, Ed y Ein, que se unen a lo largo de la serie al grupo, vivirán en sus carnes las más variopintas aventuras.

COWBOY BEBOP VIDEO

SELECTA VISIÓN
9 VHS / 6 DVDs

DIRECTOR: Shinichiro Watanabe
PERSONAJES: Toshihiro Kawamoto
MÚSICA: Yoko Kanno

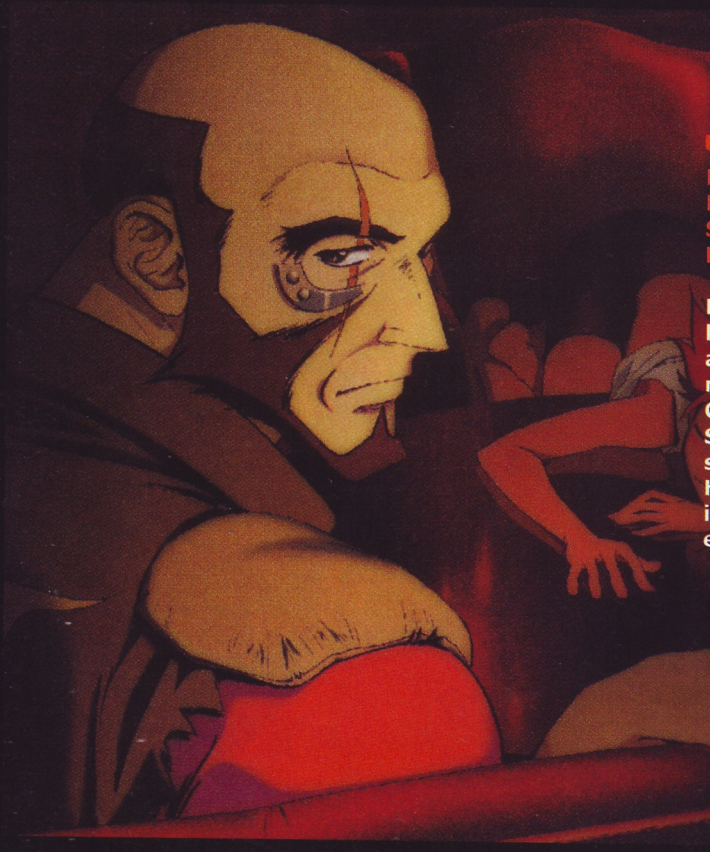
26 EPISODIOS DE 24 MIN. APROX.

I-LINK www.cowboybebop.com
www.selecta-vision.com

Spike Siegel

FECHA DE NACIMIENTO: 26 de junio
EDAD: 27
SIGNO: Géminis
NAVE: Swordfish II

Protagonista indiscutible de la serie del que, como ocurre con la mayoría de los personajes, se sabe poco y nada de su pasado. No teme en absoluto el peligro, y si la ocasión lo merece, no duda en jugársela.
Era uno de los máximos integrantes de una organización criminal conocida como el Dragón Rojo, donde se convirtió en el experto en artes marciales que es hoy.



Jet Black

FECHA DE NACIMIENTO: 3 de diciembre
EDAD: 36
SIGNO: Sagitario
NAVE: Hammerhead

Es el propietario y piloto de la Bebop (nave en la que viajan, que da nombre a la serie), aunque también posee su propia nave monoplaza, la Hammerhead.
Compañero caza recompensas y amigo de Spike, Jet es una persona tranquila, a pesar de su aspecto, a la que le gusta cocinar.
Hace años fue policía, pero perdió el brazo izquierdo en una misión de la ISSP (la policía espacial).

Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th

FECHA DE NACIMIENTO: 1 de enero
EDAD: 13
SIGNO: Capricornio

Ed es una joven hacker procedente de la Tierra que nuestros protagonistas encuentran ya avanzada la serie y que termina uniéndose a la tripulación a causa de un trato que hace con Faye.
Tiene una forma un tanto peculiar de ver la vida, y más de uno piensa que, de no ser porque contribuye en la mayor parte de los gags de la serie, debería de estar internada en un centro psiquiátrico.

Ein

La mascota de la Bebop es un perrito muy simpático e inteligente, robado de un laboratorio. Aunque nadie lo sabe, Ein es un genio, lo que pasa es que precisamente por eso prefiere hacerse pasar por un perro común, y así librarse de acabar en un circo, o peor aún, diseccionado.

Faye Valantine

FECHA DE NACIMIENTO: 14 de agosto
EDAD: 23
SIGNO: Leo
NAVE: Redtail

La chica más maciza que creo recordar (NdTsuki: Ejem, ¿y en qué lugar me deja eso? ¿Acaso buscas bronca?)... bueno, como iba diciendo, la chica ficticia más maciza que creo recordar. Se una a la tripulación de la Bebop casi porque no tiene nada mejor que hacer, y siempre va a lo suyo.
Es una jugadora compulsiva, razón por la que todo el mundo la persigue (deudas, deudas, deudas). Parece ser que la criogenizaron tras el trágico accidente del portal espacial de la Tierra, y no recuerda nada de su anterior vida.

KNOCKIN'ON H

Una Mirada al Pasado

TRAS EL ÉXITO PROTAGONIZADO POR SPIKE Y FAYE EN LA PEQUEÑA PANTALLA, SUNRISE PREPARARÍA, CON SIGILO AL PRINCIPIO Y A BOMBO Y PLATILLO MÁS TARDE, LA PRODUCCIÓN DE ESTE FILM. DESTINADO A ACLARAR UN POCO MÁS EL PASADO DEL PROTAGONISTA PRINCIPAL DE ESTA SERIE, EL ESTRENO DE ESTA PELÍCULA ESTÁ PREVISTO PARA ESTE VERANO Y SU TÍTULO ES *KNOCKIN'ON HEAVEN'S DOOR* (LLAMANDO A LAS PUERTAS DEL CIELO).

Con esta mirada hacia atrás, los integrantes del staff del film (básicamente los mismos que intervinieron en la serie de TV) pretenderían dar luz de esta manera con algún detalle revelador al oscuro pasado de Spike en la organización del Dragón Rojo, desvelado poco a poco a lo largo de la serie televisiva y que en sus últimos episodios acabaría por llegar a su clímax. Por ese mismo motivo, la historia relatada en esta película estaría situada cronológicamente entre los episodios 22 y 23, justo poco antes del desenlace final.
Como es de suponer, esta novedosa producción aportará nuevos personajes y situaciones en las que nuestro protagonista y sus compañeros de viajes deberán hacer frente a los retos que la vida de un caza-recompensas además de vivir siempre bajo la amenaza de la misteriosa y mafiosa organización secreta del Dragón Rojo. Pero dejando de lado este tema, el argumento principal del film, que se sitúa en el año 2071, girará en torno a un terrible atentado acaecido en Marte. Concretamente localizado en la autopista número uno de la capital Marciana que pasa por el cráter de esa ciudad con un resultado realmente descorazonador: unas 500 personas víctimas entre muertos y heridos.
Con el temor a nuevos ataques instalado en el corazón de los habitantes de esa ciudad, aparecerán en escena nuestros protagonistas puesto que está en juego nada más y nada menos que una recompensa de 300 millones de urones por la cabeza de Vincent, el terrible y despiadado terrorista.
Sin embargo, en este caso Spike intentará alejarse del grupo y pretenderá acabar él solo con la amenaza de Vincent. ¿No será acaso que ambos se conocen? ¿Tendrá que ver en algo su pasada militancia en la organización secreta del Dragón Rojo? Las respuestas con el estreno del film y su aparición en nuestro país, esperemos que pronto.

La página web

Una de las mayores curiosidades es la apuesta por la red que SUNRISE ha hecho con motivo de este film y el relanzamiento de la serie televisiva en formato DVD.
Con una estética similar a la de la serie, este página web nos ofrece información tanto de la película (personajes, argumento, staff, notas de producción, opiniones, eventos relacionados, merchandising) como de la serie de TV o del lanzamiento de la misma en DVD.
Como curiosidad decir que en una de las noticias sobre el film encontramos el trailer del mismo, que ya os ofrecimos el mes pasado en nuestro CD-ROM y que este mes vuelve a repetir cita, para los que se lo perdieran.
El único problema de la web es que está en japonés y que su versión en inglés todavía se encuentra en obras; pero tiempo al tiempo.

Merchandising: Cowboy, la tapada de Sunrise

Como curiosidad decir que *Cowboy Bebop* se ha convertido para sorpresa de muchos de los integrantes de SUNRISE en una exitosa serie, más incluso de lo que se preveía. En un principio su apuesta y esfuerzos se centraron en *Brain Powerd*, pero en el momento de la verdad, ésta fue desbancada en popularidad y fama por Spike, Faye y compañía, dejando tras de sí una estela que *Brain Powerd* no logró seguir.
Es por esa misma razón que se encuentra tan poco merchandising sobre este título en particular, habiendo más y más variado de la gran derrotada (que no quiere decir que sea mala, sino que simplemente no llegó a ser tan popular en Japón como la que nos ocupa).
Ahora parece que, con el film, las cosas se nivelarán en este aspecto, pues en los dos últimos meses se ha lanzado una ofensiva en forma de merchandising sobre el film que uno puede adquirir en cualquier tienda de la firma Animate, tal como camisetas, llaveros o pins conmemorativos por citar algunos ejemplos significativos.

Apuntes de Kawamoto

Con motivo de una visita al festival de Toulon del 2000, el diseñador de personajes de la serie y la película de *Cowboy Bebop* dio una rueda de prensa de la que los aficionados pudieron sacar varias curiosidades al respecto de la

COWBOY BEBOP FILM
SUNRISE/BONES/BANDAI VISUAL
HISTORIA ORIGINAL: Hajime Yadate
DIRECCIÓN: Watanabe Shinichiro
GUIÓN: Nobumoto Keiko
PERSONAJES: Kawamoto Toshihiro
MECHAS: Yamame Kimitoshi
FONDOS: Takeuchi Shiho
MÚSICA: Yoko Kanno

HEAVE'S DOOR

PERSONAJES

Esta película nos traerá a dos nuevos personajes, por un lado estará el temible Vincent y por el otro la bella y misteriosa Electra. Además, veremos cómo conocidos ya de la serie de televisión harán acto de presencia en este film como Carlos, Antonio, Judy, Joe Bin, Punch o el simpático perro Ein. Todo para dar un aspecto más familiar a aquellos que hayan visto la serie, aunque para los que no, el film también resultará igual de interesante al tratarse de una aventura que empieza y acaba.

VINCENT

Con una recompensa de 300 millones de urones por su cabeza, este criminal sin escrúpulos intentará escapar del acoso de Spike. De una apariencia fría que se aleja del típico criminal, Vincent tendrá en su pasado las causas de esa terrible transformación en asesino de masas. ¿Qué relación guarda con nuestro protagonista?

ELECTRA

Esta misteriosa y bella investigadora andará tras los pasos de Vincent para aclarar el terrible atentado realizado por ese terrorista en Marte. Con un estilo muy peculiar, también se cruzará con Spike en esa búsqueda, que más tarde o más temprano acabará por confrontar a ambos pistoleros, con esta muchacha al acecho.

RASHID

El contacto de Spike en el rocoso y arenoso planeta rojo será este individuo de aspecto Marroquí. Al igual que toda la capital marciana, ambientada en el norte de África, Rashid será el fiel reflejo del guía que en su día utilizarían los componentes del staff en su estancia en Marruecos para la investigación de decorados.

LEE SANSOM

Experto en sistemas informáticos, Lee formará parte también del contingente que andará tras los pasos de Vincent.

producción de ese título. Nosotros estuvimos allí, y aquí os citamos algunas de las más importantes y quizás divertidas anécdotas relatadas:
¿Sabíais que uno de los secretos del éxito de Spike y compañía radica posiblemente en la libertad que Kawamoto sensei encontró para diseñarlos? Según él, está más suelto siempre que tiene como trabajo realizar diseños originales y no ceñidos a cualquier otro autor.
Para el diseño de Ed, uno de los compañeros de nuestro protagonista, Kawamoto se basaría en una foto de Yoko Kanno cuando era algo más joven.
Pero ahí no acaban los homenajes a compañeros y amigos, porque en el diseño de Ein (el perro que va con nuestros amigos), Kawamoto sensei se basaría en el Welsh Corgi de un amigo. Aunque como curiosidad citaría que al principio lo diseñó con cola, cuando esa raza no la tiene. Tanto le gustó la experiencia que más tarde se compraría un perro de esa raza.

Texto por Esteban Canalejo
Miguel Michán [EM3]

Prepárate para el

APOCALIPSIS

Juegos de Cartas Coleccionables

Incluye CD

#4

Guía de Precios
Noticias
Mazos

Pokémon
Juego de Cartas Intercambiables
Traducción de Team Roket

Presentamos:
APOCALIPSIS

Magic The Gathering
NATIONALS
del
Campeonato Nacion

Magic El Encuentro®

Campeonato Nacional de Magic: El Encuentro

Pro Tour Barcelona

Pokémon
Juego de Cartas Intercambiables
Traducción de Team Roket

En el CD

Vídeo exclusivo del Campeonato de España de Magic
Spoiler de todas las cartas
Software para jugar on-line
Script exclusivo para IRC

Serial Experiments Lain

¿Aún no estás conectado?

Texto por Juan C. Nogueras [Noguiraki]

SELECTA VISIÓN CONTINÚA EN SU EMPEÑO DE RELANZAR EN FORMATO DVD ALGUNOS DE LOS MÁS RECIENTES ÉXITOS DEL ANIME EN NUESTRO PAÍS Y AHORA LE TOCA EL TURNO A *SERIAL EXPERIMENTS LAIN*; UN ANIME DE LO MÁS INSÓLITO QUE YA PUDIMOS DISFRUTAR -O SUFRIR, SEGÚN CADA CUAL- EN 6 VHS APARECIDOS ENTRE FINALES DE 1999 Y PRINCIPIOS DE 2000 (MÁS SUS POSTERIORES PASES EN LOS CANALES BUZZ Y EL DESAPARECIDO C:).

El pasado 20 de Junio se puso a la venta el primer DVD de *Lain*, de un total de cuatro entregas, una menos que en la versión original japonesa, al igual que la versión USA. Se trata de una oportunidad ideal para comprar la serie aunque ya lo hicieras en su día, puesto que a la consiguiente mejoría en calidad de imagen y sonido propios del DVD, Selecta Visión le añade la opción de los subtítulos en castellano, con una traducción corregida y mejorada respecto a la del doblaje. Aparte, el menú del DVD está soberbiamente conseguido, simulando ser uno de los ordenadores de la serie. Eso sí, los que esperen algún tipo de extra tendrán que conformarse con los videos musicales de los temas del opening y el ending, al menos hasta el último DVD, en el que Selecta planea incluir un buena cantidad de material adicional que está tratando de conseguir en este preciso instante.
En el caso de aquellas personas recién incorporadas a este mundillo o que en su día no se vieron lo suficientemente atraídos por la serie o bien quieran conocer algo más de lo que ya sabían, les invito a seguir leyendo las siguientes líneas.

EL ORIGEN DE TODO

El personaje de Lain nació en la mente de Yasuyuki Ueda, productor de varios animes de la famosa compañía Pioneer LDC, que un buen día de 1996 tuvo la idea de crear una historia que se desarrollara en los máximos soportes posibles de la industria del entretenimiento (desde videojuegos, pasando por mangas/animes, hasta novelas). La historia hablaría sobre una chica, el despertar del Ego y cómo la gente utiliza las nuevas tecnologías para comunicarse. Pero aún tendría que transcurrir más de un año para que el proyecto se pusiera en marcha, tiempo que aprovecharía para reunir a un excelente equipo de profesionales. Como el videojuego fue la primera versión de *Lain* en la que Ueda comenzó a trabajar, le confío la dirección del mismo a Junji Nakahara, con el que ya había trabajado en el videojuego *Noël* para Sega Saturn. El guión fue a correr a manos de Chiaki J. Konaka (guionista de *Bubblegum Crisis 2040* y *Armitage III*, así como de alguna que otra serie de la saga *Ultraman*), mientras que el gran descubrimiento de Ueda fue el de Yoshitoshi Abe, un artista novel que publicaba sus trabajos por Internet. Licenciado en Bellas Artes, Abe no tenía ningún gran conocimiento del mundo del manganime hasta que comenzó a trabajar durante su época de universitario como asistente de un manganka amigo suyo. Ueda quedó tan impresionado con su trabajo que contactó con él y le encargó el diseño de personajes. Ambos siguieron colaborando juntos en su siguiente producción: *Niea7*, si bien esta vez se trataba de un anime menos serio y tétrico.
Aún no había terminado la realización del juego cuando se decidió dar luz verde al anime, que sería dirigido por Ryutaro Nakamura. Chiaki J. Konaka volvió a encargarse de las tareas del guión, mientras que Takahiro Kishida (director de animación en *Tenchi Muyo in Love*) se encargaría de realizar los diseños definitivos de personajes a partir de los originales de Abe. Junji Nakahara no se quedó atrás en este nuevo proyecto, trabajando en los gráficos CG. Ueda acabaría apareciendo en los créditos como creador y productor con el nick de "production 2nd" (una broma interna sobre su puesto dentro de la producción). A la pregunta de cuánto de su idea original había quedado plasmada finalmente, Ueda respondió que él le comunicaba a Konaka cómo quería que se hiciera cada cosa, y a éste se le ocurrían más ideas de las que él había pensado, mientras que el director Nakamura hacía evolucionar el conjunto todavía más, mostrándole todo ello una Lain que jamás habría podido descubrir de otra forma. "Al final, quería que la gente comprendiera a Lain, la chica. Definitivamente, quiero que la amen". En el terreno musical, encargado a Reiichi "CHABO" Nakado, Ueda volvió a demostrar su buen ojo como descubridor de talentos al escoger la canción *Duvet* del grupo BôA (ver Shirase nº 4) como opening de la serie: "Simplemente, la música era genial. Leí la traducción de la letra de *Duvet* y me impresionó y conmovió enormemente". La serie fue realizada, cómo no, por Pioneer en asociación con Triangle Staff (*Maho Tsukai Tai*, *Boogiepop Phantom*...) resultando una animación algo apartada de la media, de tonos y ambientes fríos y oscuros, bastante estática y convencional en las escenas más "normalitas", pero con un gran uso de efectos y gráficos CG para las "raritas" y los ordenadores que aparecen durante la historia.

"No debes tener miedo de esta hisoria. Debes tenerlo de Lain"

EL VIDEOJUEGO

Aunque empezó a producirse antes que el anime, finalmente acabó apareciendo cinco meses más tarde que éste para Playstation, en noviembre de 1998. Pese a que comparte la misma heroína y concepto, la historia no tiene relación con la del anime y está fuera de su continuidad. Aquí, Lain es una chica que sufre un accidente y es ayudada en su recuperación

por un psiquiatra de Laboratorios Tachibana. Cuando comienza el juego la Play simula ser un ordenador Navi y aquí es donde empieza la labor del jugador, que asumiendo el papel de la chica ha de ir navegando en busca de información sobre la verdadera Lain, siendo mucha de esa información falsa y desorientadora. Se podría resumir como el típico juego en el que debes ir descartando opciones hasta dar con la verdadera. Hay dos diferencias fundamentales con respecto al anime: la palabra "Wired", que era utilizada para designar a lo que sería nuestro equivalente a Internet (en el doblaje español se dejó simplemente como "Red") no es utilizada aquí en ningún momento. La otra diferencia es que mientras en el anime se nos contaba la historia desde los dos puntos de vista del mundo real y del mundo virtual, en el juego sólo se nos ofrece el segundo.
Uno de los mayores *handicaps* para el jugador occidental que consiga hacerse con él es la gran cantidad de texto y diálogos en japonés, por lo que el ir avanzando será cuestión del grado de conocimiento de este idioma o más bien de la pura y simple chorra. Esto quizá se vea compensado por la gran cantidad de secuencias animadas que posee, dirigidas por Tetsuya Endo. Pese a todo, el juego tuvo un éxito más bien discreto comparado con el anime, pudiendo deducir que si no se hubiera realizado éste, la idea del Sr. Ueda no habría alcanzado las expectativas deseadas.

el anime

Fue emitido en 1998 por TV TOKYO todos los lunes entre el 6 de julio y el 28 de septiembre en horario de 1:15 AM, constando de un total de 13 capítulos o "layers". Recordando la historia, ésta gira en torno a Lain Iwakura, una chica de 14 años extremadamente introvertida con muchos secretos y un gusto exquisito por los pijamas de oso (idea de Takahiro Kishida). Lain vive con sus "padres" y su "hermana mayor", bastante raritos también, y acude a 2º de Secundaria. El mundo y el tiempo en el que vive no es exactamente el nuestro pero sí bastante similar (la única referencia es la frase que precede al opening: "Present Day, Present Time"). Un día Lain llega a clase y ve a tres compañeras que están asustadas porque han recibido un mail de Chisa Yomoda, una chica que se suicidó la semana pasada. Cuando llega a casa comprueba su correo y ve que también ella lo ha recibido. En él, Chisa le habla de que dentro de la Wired (viene a ser como nuestro Internet pero con más posibilidades) puede seguir existiendo eternamente y que dentro de esa dimensión hay un Dios. Intrigada (al menos todo lo que pueda estar nuestra impasible protagonista) le pide a su padre un nuevo y más potente Navi (como nuestros PC pero más orientados a la navegación). Lain acaba haciendo amistad con las chicas de antes y va adentrándose cada vez más dentro del funcionamiento de la Wired, sobre todo cuando llega misteriosamente a sus manos un Pysche, una especie de microprocesador ilegal que potencia las funciones de su Navi. A partir de aquí la serie va haciéndose más compleja, centrándose en el principal misterio que sería la verdadera identidad de Lain y otros elementos secundarios como los Hombres de Negro, la organización

misteriosa llamada Knights... hasta llegar a la verdadera némesis de Lain, el ¿alma? de un científico loco que se ha hecho con una tecnología prohibida y desea llegar a ser Dios. Son numerosas las referencias a personas y teorías o términos científicos reales así como a algunas manías del staff como los OVNIs. Todo ello desemboca en un explosivo cóctel que en todo momento exige a nuestras neuronas mantenerse atentas y alertas para saber lo que está pasando. La historia se desarrolla en dos planos: lo que ocurre en el mundo real y lo que ocurre en la Wired. Según avanza la serie y Lain va ganando poder, la frontera entre uno y otro plano ya no es tan clara y distinguible. Esa sensación de desorientación es lo que se pretende conseguir mediante una ambientación opresora y desoladora digna de cualquier película de thriller psicológico, aunque según el guionista (fan de Lovecraft): "No debes tener miedo de esta historia. Debes tenerlo de Lain". Sombras y apariciones, un permanente zumbido eléctrico por toda la ciudad, escenas surrealistas y simbólicas de incierto significado... son algunos de los elementos narrativos que hacen que *Evangelion* o *Perfect Blue* parezcan un capítulo de *Barrio Sésamo* comparados con esta serie. Respecto a esa ambigüedad en algunos puntos, Ueda ha dicho que es premeditado, que se hizo para que no entraran en conflicto los distintos puntos de vista de su equipo y para que cada espectador hiciera su propia reflexión personal, distinta a la de ellos. En todo caso, su final abierto es bastante claro (aún no han hecho la película para explicarlo ^_^). Para aquellos a los que todavía se les atragante el resto, les remito a nuestro primer número, donde se explicaban los elementos fundamentales para entender la historia, o bien a los distintos foros de discusión de Internet para información más detallada.

MERCHANDISING

Quitando las chorradas que se sacan obligatoriamente de cualquier serie de éxito y que me niego a enumerar (que cada uno piense la que quiera que seguro que acierta) lo más interesante que se puede encontrar de *Lain* son sus libros de ilustraciones. Empecemos con el que posiblemente sea el mejor: *An Omnipresence in Wired* (ISBN4-7897-1341-1), un magnífico libro de 128 páginas que recoge el soberbio trabajo realizado, entre otros, por Yoshitoshi Abe para esta serie. Imprescindible. Incluye además un breve pero excelente manga de este autor que podéis disfrutar en nuestro CD. Para los que busquen más información tenemos el *Visual Experiments Lain* (ISBN4-7817-1342-3), que en sus 80 páginas incluye análisis de los episodios, diseños de preproducción, entrevistas, ilustraciones y abundante texto en japonés, así que aunque su precio sea menor al del primero resulta menos interesante para nosotros. Por último tenemos el *Scenario Experiments Lain* (ISBN4-7892-1320-2), de 336 páginas, que no es sino una recopilación de los scripts y las notas de Konaka para la serie (en japonés, por supuesto) más alguna que otra ilustración, diseños y storyboards. En cuanto a la música (editada por King Records), predominan los temas instrumentales sobre los vocales, y aunque son piezas excelentes para ambientar la serie, fuera de su contexto quizá deje indiferente a más de uno. Podemos encontrar cuatro CDs: el *Original Soundtrack Serial Experiments Lain* (PICA-1178) que incluye el opening y algún que otro tema vocal; el *Soundtrack Cyberia Mix* (PICA-1179) mucho más *techno;* el *Serial Experiments Lain Bootleg* (PICA-1185), que incluye un track para PC y Macs y el *Serial Experiments Lain Tall Snake E.P.* (PSDR-5748), más corto que los anteriores y que básicamente consiste en remixes del opening. También existen dos singles, uno para el opening (PSDR-5310) y otro para el ending (TODT-5175).

CURIOSIDADES

Entre los creadores de *Serial Experiments Lain* hay verdaderos amantes de los ordenadores (creo que no descubro ningún secreto). Lo que quizá muchos no sepan es que entre ellos hay verdaderos forofos de los Macintosh y que en la serie hay multitud de homenajes. Para empezar, los Navi o HandyNavi (las versiones de bolsillo) que se usan en la serie están basados en las predicciones de los ordenadores del siglo XXI que publicó en 1987 John Sculley, jefazo de Apple (la compañía fabricante de los Mac) entre 1983 y 1993. Él los llamó "Knowledge Navigators" (de ahí el nombre de los Navi) y eran básicamente ordenadores que podrían fabricarse en diferentes formas y tamaños y que servirían básicamente para comunicarse por todo el mundo e intercambiar datos e información a un nivel mucho mayor de lo que ofrece hoy en día Internet (el libro se puede ver como una inspiración para los responsables de que la red sea actualmente lo que es). Más: el "Copland", el sistema operativo de los Navi, era en realidad el nombre en clave de un proyecto de software de Apple que acabó siendo desechado. Otro guiño: "Tachibana", el nombre de la empresa que fabrica los Navi, se puede entender en japonés como una variedad de naranja. En cuanto al diseño de los Navi, algunos de ellos están basados en modelos de ordenador reales comercializados por Apple. Otro ejemplo más directo aún: la voz que dice el número y nombre al principio de cada "layer" está extraída de un software para Macintosh. Y por si fuera insuficiente, en la serie podemos ver que se utilizan frases que son en realidad slogans publicitarios de Apple. ¿Qué os parece? La verdad es que con más chicos como éstos la empresa de Bill Gates podría haberse echado a temblar (antes de que se hiciese con el grueso de acciones de Apple, claro).

LO MEJOR

La ambientación, los diseños, el opening, ese pijama de oso...

LO PEOR

No es el anime ideal para ver una tarde con tus amigos y unas palomitas.

SERIAL EXP. LAIN ANIME

SELECTA VISIÓN
4 DVDs / 6 VHS
1995 PTS / 2995 PTS

13 EPISODIOS

HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
ESTÁS PREPARADO PARA VER REALIZADOS TUS SUEÑOS MÁS HÚMEDOS
NO TE PIERDAS ESTE NÚMERO

II JORNADAS DE LEGANÉS

Los Aficionados Contraatacan

Texto por Alberto Aldarabí [Tenchi]

HASTA HACE POCO, PARECÍA QUE EL CENTRO DE LA PENÍNSULA ESTABA DESPOBLADO DE OTAKUS, COMPARADO CON OTRAS ZONAS DONDE LA AFICIÓN HA CALADO MUY HONDO DESDE EL PRINCIPIO. MIENTRAS EN CUALQUIER OTRO PUNTO SURGÍAN LOS EVENTOS POR DOQUIER, EN MADRID NO TENÍAMOS UN MAL SALÓN QUE LLEVARNOS A LA BOCA. QUIZÁ LA "LEY SECA" QUE IMPERA EN NUESTRA TELEVISIÓN AUTONÓMICA, DESDE LOS LEJANOS TIEMPOS DE BOLA DE DRAGÓN, NO HA INCENTIVADO MUCHO AL PERSONAL... PERO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS EL PANORAMA ESTÁ CAMBIANDO, NUEVAS ASOCIACIONES NACEN CON FUERZA Y SALEN ADELANTE PROYECTOS TAN PROMETEDORES COMO LAS JORNADAS DE GETAFE O LAS MÁS RECIENTES DE LEGANÉS.

Organizadas por Shinsen, asociación juvenil de manga, anime y cultura japonesa, las Jornadas se desarrollaron del uno al tres de Junio en esta localidad del sur de Madrid. Con un talante divertido y abierto, pretenden ir más allá del simple mercadillo en que están degenerando los salones más comerciales o la mera exhibición de películas inéditas. Allí pudimos encontrar un poco para todos, para cualquier aficionado a este mundillo del cómic y la fantasía, no sólo para el otaku puro y duro.

Como primera sorpresa, a la entrada nos daba la bienvenida un cartel dibujado para la ocasión por Jan, el padre de Superlópez. Dentro, en la sala de exposiciones, pudimos admirar muchas otras obras originales de artistas tan reconocidos como Gallego & Rey, Forges, Azagra (dibujante de El Jueves), Vanessa Durán, las chicas del Studio Kôsen o nuestro colaborador habitual Ken Niimura, que también realizó el cartel oficial de las Jornadas.

En la misma sala se exhibían diversas figuras y maquetas, como una seductora Rei Ayanami o un Obélix de tamaño "casi" natural, junto con algunos objetos artísticos más tradicionales: muestras de caligrafía a pincel, cuadros de tinta china (sumi-e)... sin contar la impactante presencia, en vivo y en directo, de un simpático practicante de kendo, con su traje y armadura al completo, que incluso nos realizó una pequeña demostración.

Siguiendo con el aspecto cultural, en otra de las salas se impartían cursillos acelerados de Go, por parte de un maestro de la

[1] La entrada al recinto, guardada por "feroces" centinelas.
[2] El patio central, con varios stand. Lo cierto es que hizo un sol de justicia.
[3] Para empezar, un buen repasillo a las novedades.

[4] Nos encontramos al mismísimo Subaru, de *Tokyo Babylon*, en persona. Por otra parte, junto a estas líneas podéis ver el cartel de las jornadas, que originalmente iba a ser realizado por nuestro amigo Ken Niimura.

[6] ¡Karaoke pasiego! Suerte que hasta aquí no salpica... ¿Cómo era? Zan-koooku-na ten-shi... [7] Las artes marciales no podían faltar al encuentro, y una de estas "armas letales" posó para nosotros.

Asociación Española de dicho juego. Por otra parte, el domingo se ofreció una pequeña degustación de platos típicos japoneses, para los afortunados que pudieron acercarse por allí y picar algo.

Proyecciones y mesas

A falta de una, había tres salas de proyecciones. Una de ellas enteramente dedicada al J-Pop, con pases continuos de video-clips y actuaciones de nombres tan conocidos como Malice Mizer, X-Japan, Glay, Hide... En otras pudimos echarle un vistazo a lo último (o casi) en series de anime inéditas en nuestro país, desde la frenética y genial *FLCL* al misterio y la vistosidad de *Inu Yasha*. Y como plato fuerte, montada en el salón de plenos del centro cultural, toda una señora sala con poco que envidiar a muchos mini-cines: 200 asientos, pantalla panorámica, sonido Dolby Surround... para que películas como *Jin-Roh* pudieran apreciarse en todo su esplendor.

Entre pase y pase, pudimos culturizarnos un poquillo más asistiendo a las mesas redondas, sobre fanedición el sábado y el panorama actual del manga el domingo. Una buena oportunidad para que Ken Niimura o Vanessa Durán, por ejemplo, te firmaran un dibujo.

Y para hacer más acopio de material, en el patio varios puestos ofrecían todo lo que un otaku (con dinero) busca siempre en un evento así: libros de ilustraciones, CDs, figuritas, vídeos y mangas difíciles de conseguir... en el stand de la organización también grababan camisetas con los ideogramas –kanji- que escogieras.

¿Y el karaoke?

Como no podía faltar, en los jardines del patio central se estableció el karaoke, donde a casi cualquier hora se encontraba algún que otro adicto al micrófono "destrozando" su canción favorita. En esta ocasión, junto con las eternas de *Evangelion*, podían oírse muchos temas de *Slayers, Rurouni Kenshin* y *Digimon*. En el concurso, los chicos de Shinsen introdujeron una divertida novedad: el karaoke pasiego. Los participantes, con un sobao entero en la boca, tenían que procurar desafinar lo menos posible, sin morir en el intento ^_^

Otro curioso concurso fue el de Jan-ken-pon, variante del archiconocido piedra, papel y tijeras. Poned a dos frikis frente a frente, armados cada uno con un martillo de goma y una espumadera, y ya veréis lo que pasa.

Desde luego, no faltaron concursos de lo más variado: torneo de cartas *Pokémon*, partidas de rol en vivo, de videojuegos, que contaban con su propia sala (¿de dónde sacarían la enorme máquina de los juegos de baile?), el inenarrable "imita a tu pokémon", para que pudieras soltar rayos diciendo "pika-pika" y quedarte tan a gusto... Y la estrella de todo evento otaku, el cosplay, que aunque no tuvo un gran número de participantes, sí que demostraron que se habían trabajado su personaje a conciencia.

El futuro está aquí

Ojalá que iniciativas como ésta, de difusión del manganime como parte de la cultura japonesa, prosperen y el año que viene podamos acudir a unas III Jornadas. De nosotros, el resto de aficionados, depende. Por eso, antes de criticar fallos concretos, que siempre se producen, deberíamos pensar en el enorme esfuerzo que hay detrás y en qué podríamos aportar nosotros al mundillo. No deja de ser admirable lo que puede conseguir un grupo de amigos con pocos medios materiales, pero llenos de ilusión y ganas de trabajar. Comparando el público asistente de estos días con el de actos similares de varios años atrás, parece que el perfil del otaku está cambiando, como alguna vez ha apuntado ya Lázaro Muñoz o nuestro siempre-bien-amado jefe Miguel Michán. Aparte de "los de siempre", la mayoría es gente muy joven, sobre todo chicas, ya casi más que chicos, que aportan una alegría y un entusiasmo dignos de verse. Y, por qué no decirlo, tienen una pinta más sana, de chavales que disfrutan de la lectura de un buen manga, pero también del deporte o de salir con los amigos. El viejo arquetipo del friki como un ser solitario, paliducho, con gafas de culo de vaso, sin ducharse desde la primavera pasada, y que busca hentai con dedos temblorosos, se va desvaneciendo. Ya era hora.

LO MAS CALIENTE DEL VERANO!!

IORI YOSHIZUKI

I''S

CUMPLEAÑOS: 21 de marzo (Aries)
EDAD: 16 años
MEDIDAS: 86-57-87
ESTATURA: 1'62 m

Toda una estrella, ¡y sin novio! (ya, ya sé que si que tiene pero no lo digáis muy alto que es secreto). Por su trayectoria profesional, es la única de las cuatro con experiencia posando ante las cámaras, y eso se nota. Menudas posturitas que nos coge la niña.

Rei ayanami

NEON GENESIS EVANGELION

CUMPLEAÑOS: 4 de diciembre (Sagitario)
EDAD: 14 años
MEDIDAS: 85-56-88
ESTATURA: 1'58 m

Esta chica si que "los mata callando", y aunque tal vez se toma lo de callar demasiado en serio, cuando se desboca no hay quien siga su ritmo. Y si no que se lo digan a Shinji, que mira que no se quedo cortado con aquello de "no solo quiero unirme a ti en cuerpo sino también en alma".

TRAS UN RIGUROSO ESTUDIO, NUESTROS EXPERTOS HAN DETERMINADO CUALES SON LOS CHICOS Y LAS CHICAS CON MÁS ATRACTIVO DEL MANGANIME. NO HA SIDO FACIL PERO TRAS ARDUAS NOCHES CON CAFÉ COMO ÚNICO SUSTENTO, PODEMOS MOSTRAROS LOS RESULTADOS.

Faye Valantine

COWBOY BEBOP
CUMPLEAÑOS: 14 de agosto (Leo)
EDAD: 23 años
MEDIDAS: 95-60-90
ESTATURA: 1'68 m

Lo suyo son curvas peligrosas y lo demás son tonterías. Esta impresionante chica es capaz de cualquier cosa con tal de sacaros las perras, pero nosotros, como Spike y compañía, se lo perdonamos todos por dos poderosas razones.

GIRLS

Madoka Ayukawa

KIMAGURE ORANGE ROAD
CUMPLEAÑOS: 25 de mayo (Géminis)
EDAD: No suelta prenda
MEDIDAS: 91-64-92
ESTATURA: 1'63 m

La fierecilla domada del manganime tiene muchos admiradores, y prueba de ello son las innumerables cartas de que llegan cada día a redacción. ¡¿Y que sería del Abcb sin su presencia?! A nosotros nos vais a engañar... ¡por el café que vais, vamos!

DARK SCHNEIDER

BASTARD!

CUMPLEAÑOS: Todo un misterio
EDAD: Más de 400 años
ESTATURA: 1'92 m
PESO: 96 Kg

El tiempo no pasa por él, pues pese a contar con varios cientos de ellos a sus espaldas, está buenísimo. Además, no os asustéis pues más quisieran muchos chicos bastante más jóvenes que él tener tanta... "vitalidad". ¡Y sin Viagra! Por si todo esto fuera poco, no le hace ascos a nada (NdEM3: Claro, como en *Bastard* hay tantas feas...)

SHINJI IKARI

NEON GENESIS EVAGELION

CUMPLEAÑOS: 6 de junio (Géminis)
EDAD: 14 años
ESTATURA: 1'61 m
PESO: 50 kg

Las chicas no son lo suyo, siendo el clásico indeciso que tan solo espera a que alguien le diga lo que debe hacer. Aquellas de vosotras a las que le guste mandar encontraran en él, a su pareja ideal. Además hay que añadir que el chico no está nada mal; es toda una monada.

BOYS

AKIO OHTORI

SHOJO KAKUMEI UTENA

CUMPLEAÑOS: 16 de septiembre (Virgo)
EDAD: Se rumorea que 27 años
ESTATURA: 1'81 m
PESO: 69 Kg

Su aspecto andrógeno con esas facciones tan delicadas y su pelo juguetón le hacen parecer frágil y delicado, cosa que a un gran número de chicas les resulta irresistible. Para las demás queda su naturaleza arrogante, valiente, y poderosa.

VAN FANEL

LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE

CUMPLEAÑOS: 12 de abril (Aries)
EDAD: 15 años
ESTATURA: 1'65 m
PESO: 51 Kg

Esa pose rustica y su actitud rebelde hacen despertar el instinto animal de las chicas, ante lo que permanece impasible. No es un chico fácil, pero nadie dijo que el amor tuviese que serlo. Como complemento de valor añadido encontramos sus alas, que nos pueden sacar de más de un apuro.

Trabajos para Extranjeros en la Industria del Anime II

Texto por Scott Frazier
Traducción por Oriol Rosales [Uri]

CONTINUAMOS CON EL ANÁLISIS DE LAS POSIBILIDADES LABORALES DE UN GAIJIN (EXTRANJERO) EN LA INDUSTRIA JAPONESA DEL ANIME. NO PERDÁIS DETALLE, Y AUNQUE MÁS DE UNO TERMINE DESCORAZONADO... ESTA ES LA VERDAD Y TODA LA VERDAD.

Animadores con experiencia

Es difícil predecir qué trabajos en Japón serían accesibles a los animadores con experiencia. Diseño de personajes y creación de fondos serían los más fáciles, mientras que para la animación principal (genga) se necesitaría de un periodo (quizá muy largo) de reciclaje para que el animador encajara en el sistema de producción japonés. Si una compañía japonesa contrata a un animador con experiencia es lógicamente para sacar el máximo partido a sus habilidades en proyectos específicos. Hasta donde yo sé, ninguna relación de este tipo ha evolucionado en un trabajo fijo.

Sueldo

Lo más molesto de trabajar en la industria del anime es que es miserablemente pobre. Nadie tiene dinero, nadie tiene un salario digno, los presupuestos son diminutos y es una batalla constante por mantener los costes bajo mínimos. Cuanto más caro sale un trabajo, menos importante e imprescindible se vuelve para la compañía, así que acaba por subcontratarse a compañías de China o el Sureste Asiático.
Durante los primeros dos años, el animador o ilustrador novato gana unos 100.000 yenes al mes (NdURI: El cambio de yen para hacerse una idea está en 100 yenes = 160 pts.), la mayoría de los cuales se van en pagar el alquiler. No es un sueldo fijo ya que los animadores cobran por hoja animada (es decir, por hoja dibujada o pintada en cada caso). Cuantas más hojas se entregan, más se gana. Para alcanzar un nivel razonable de salario, un animador debería completar unas 1000 hojas al mes. Considerando que el máximo rendimiento de la mayoría de animadores es de 30 hojas al día (720 hojas al mes) sólo los animadores excepcionales alcanzarán los 4 dígitos. Lo mismo sirve para ilustradores y artistas de fondos. Los operadores de cámara, sin embargo, sí tienen un sueldo fijo. Una buena pregunta a estas alturas sería: "¿cómo pueden los animadores noveles vivir con semejantes sueldos?". La respuesta sería: Viviendo con sus padres, de ayudas familiares o compartiendo piso. Si el animador trabaja lo suficientemente duro y tiene suficiente talento se le ascenderá, y llegará a cobrar un buen sueldo en un futuro.
Un buen animador que asciende a animador principal y luego a supervisor de animación puede ganarse muy bien la vida. De la misma manera un buen dibujante de fondos que llegue a director de animación y un operador de cámara que ascienda a supervisor de fotografía harán lo propio. Lo más duro son los primeros dos años, una vez superado eso, uno ya puede ver qué es lo que hay y hasta dónde se puede llegar.

Beneficios

Los beneficios de trabajar en la industria del anime se reducen al hecho de hacer anime. Si eso no es suficiente recompensa para alguien, mejor que coja y se dedique a otra cosa. Como *freelance* uno no tiene seguro laboral, seguridad social, plan de jubilación, periodo de vacaciones, días de asuntos propios, ni nada de eso. Todo eso tiene que salir de tu triste y miserable salario. Algunas compañías te cubrirán el bono del tren o del metro, y si tienes que ir a hacer un recado a alguna parte puede que te den alguna que otra dieta. Si por casualidad trabajas en una compañía grande puedes beneficiarte de algún punto que la póliza de la compañía de seguros tiene contratada con la empresa, pero puede que no sea aplicable a extranjeros. No existe ningún tipo de marco legal que cubra a los derechos laborales de los extranjeros, con lo que se ampararán en eso para negarte todo lo posible y más.

Informática

Una buena experiencia en sistemas de animación en 3D, *workstations* y lenguajes de programación podría favorecer un posible puesto en una compañía de videojuegos o como consultor de algún fabricante. Lo cual resultaría definitivamente más lucrativo que el trabajo en la industria del anime.
Las compañías tradicionales de animación se están subiendo cada vez más al carro de las nuevas tecnologías. Muchas de ellas buscan gente para sus departamentos de informática donde los siguientes conocimientos serían muy útiles:
- Conocimientos de Windows NT
- Animo
- RETAS
- Photoshop
- Fractal Painter
- Lightwave 3D (PC)
- AfterEffects, Premiere, Speed Razor, etc.
- Conocimientos similares.

Sueldo

El sueldo base en Production IG es de 120.000 yenes al mes, lo que representa el segundo más alto en la industria. En Ghibli, que son los primeros, ganan 150.000 yenes. Production IG contrata alrededor del 10% de los aspirantes, Ghibli al 4%, mientras que Artland al 40%.

DIGITAL

En general, Japón a pesar de ser una gran potencia en el campo del diseño y la fabricación, la compañía media japonesa se encuentra muy por detrás de sus equivalentes en Estados Unidos en lo referente a la migración hacia el mundo digital.
Sólo un 36% de los oficinistas japoneses trabajan regularmente con un ordenador, e Internet hace muy poco que está disponible para todo el mundo, siendo aún bastante caro el acceso en comparación. Si se quiere permanecer en "la cresta de la ola tecnológica" y estar conectado permanentemente sería recomendable optar por los Estados Unidos o cualquier otro país occidental.

El uso de animación en 3D se está expandiendo rápidamente y es un tema que no se está cubriendo debidamente en las escuelas japonesas. La única pega que presenta el hacer 3D para la industria del anime es que se cobra muchísimo menos que trabajando para el sector de la publicidad o el videojuego.

DOBLAJE

Mucha gente me pregunta cómo pueden llegar a ser actores de doblaje en Japón, y yo no puedo darles ningún consejo. Las escuelas que (supuestamente) enseñan el arte del doblaje no dan clases de japonés y supongo que antes de nada habría que tener un japonés perfectamente fluido para optar a este tipo de trabajo. Lo cierto es que como director, a mí nunca se me pasaría por la cabeza contratar a un extranjero para doblar a un personaje japonés incluso si trabajara por mucho menos dinero, y no creo que lo hiciera. Puede existir, pese a ello, la posibilidad de hacer pequeños papeles, pero poco más.
La vida de un actor de doblaje es probablemente como la de un animador -debes trabajar duro durante mucho tiempo antes de trabajar en lo que quieres e incluso entonces no eres realmente libre-.

GUIÓN

Trabajar como guionista en Japón es algo igualmente improbable. Debería poseerse un dominio del lenguaje igual e incluso superior al de los guionistas que normalmente escriben para la compañía. Eso significaría probablemente años de estudio dedicados a la lengua japonesa en una universidad nipona (y probablemente después de ese tiempo sería más conveniente trabajar como filólogo que en el anime).
Y es que es más probable que te escojan como guionista para una película o serie de TV en Hollywood que en Japón.

Muchas de las series de anime que se producen en la actualidad las conciben entre los productores y los directores, más que los guionistas. La escritura es algo bastante secundario en todo el proceso y el director posee una gran parte de poder sobre la reescritura de la historia y un control total sobre los diálogos.
Los escritores de los guiones para anime se eligen antes de que la serie entre en producción para evitar sorpresas con los textos y los plazos. Él o los guionistas de una serie de anime deben mantener largas reuniones con los productores y el director, y si la serie está basada en una novela o un manga, con el creador original también. A menudo el escritor lo elige el equipo de desarrollo, pero algunas veces el mismo estudio tiene en plantilla a un guionista, o utilizan a uno *freelance* que les ha dado buenos resultados anteriormente.
Hay unos cuantos escritores que se han vuelto verdaderamente famosos en el mundo del anime, y son los patrocinadores quienes van a buscarlos a ellos para que trabajen para sus proyectos.
El sueldo varía bastante de una serie a otra pero por lo general un guionista suele ganar unos 200.000 yenes por episodio de televisión, sin embargo, uno de prestigio reconocido, puede multiplicar varias veces esa cifra, e incluso trabajar en más de una serie a la vez.

Colarse en la industria es como encontrarse con esta chica por la calle...

Ninja Scroll

Todo Esto por sólo veinte piezas de oro...

Texto por Jordi M.P

***NINJA SCROLL* (*JÛBEI NINPUCHÔ*) NOS DESCUBRIÓ UN JAPÓN FEUDAL LLENO DE VIOLENCIA, TRAICIÓN Y ROMANTICISMO, MOSTRÁNDONOS EN AQUELLOS TIEMPOS LO QUE SERÍA UNO DE LOS GRANDES ANIMES DEL GÉNERO.**

Yoshiaki Kawajiri, que escribe y dirige esta obra, es un director consagrado en el anime para adultos de finales de los 80 y principios de los 90, y ahora vuelve a ser actualidad en España por un corto animado que dirige en *Laberinto de historias* (*Manie Manie*) junto a Otomo y Rin Taro. Recordemos que Yoshiaki ha intervenido en varios clásicos, como *El Viento de Amnesia*, *Wicked City* o *Vampire Hunter D* (por decir unos cuantos) ya sea de director o de supervisor, pero la más destacable de toda su obra es la creación de 1993, *Ninja Scroll*. Un anime que ganó el premio a la Mejor Película Fantástica en el Yubari International Film Festival, el segundo festival más importante de Japón; y es que no es para menos.

Una de ninjas

El grupo de Ninjas Kohga, que investiga las muertes aparecidas tras una misteriosa plaga en la aldea Shimota, decide ir a descubrir qué se esconde detrás de todo esto. Allí son asesinados por Tessai, un extraño ser que posee la habilidad de endurecer su piel. Pero no todos son asesinados, Kagero, la única chica ninja del grupo, se salva gracias a Jûbei Kibagami, un extraordinario espadachín que vagabundeaba por allí. Jûbei no sabe que atacó a uno de los Ocho Demonios de Kimon para salvar a la chica ninja, y es por ello que le perseguirán para vengar lo que le hizo a Tessai.

La historia se complica cuando vemos aparecer a Dakuan, un espía del Clan Tokugawa, que quiere deshacer los malvados planes del Shogun de las Tinieblas del Clan Toyatome y que tienen algo que ver con la epidemia de la aldea Shimota y con Lord Gemma, un misterioso personaje que ya conoce personalmente a Jûbei de años atrás y que capitanea a los Ocho Demonios de Kimon.

Más tarde al grupo formado por Jûbei y Dakuan entra Kagero, que por órdenes de Chamberlain (el que manda al grupo de los Ninjas Kohga) decide ir con ellos para averiguar lo que sucede.

El análisis

Sin querer fastidiar la fiesta a quien no la haya visto (¿quedan?), no descubriré los grandes golpes de ingenio del argumento, que aunque puedan mostrar tópicos en este tipo de historias fantásticas (protagonista espadachín, errante, con un pasado desconocido...), os aseguro que Kawajiri sabe utilizar dichos tópicos sin abusar. En lo

"Vemos un suave gore y erotismo a lo largo de toda la película"

referente a la animación, hay un buen trabajo, y se nota mucho la mano del director. Los combates se llevan el broche de oro en este aspecto, siendo rápidos, trepidantes, y sobretodo fantásticos, pues algunas técnicas ninja son verdaderos juegos de magia.
Otro punto a destacar es la ambientación, lograda a base de ensamblar todos y cada uno de los elementos: sonido ambiente y música (mención especial para el ending, Daremo ga Tooku de Ballad wo kiiteiru), diseño de personajes (los Ocho Demonios de Kimon) y paisajes típicos del género.
El suave gore y erotismo a lo largo de toda la película, unido a los escasos dos guiños de humor (si es que en verdad los hay), hace que se aleje bastante de series como *Rurouni Kenshin* y se acerque más al público de *Mugen no Jyunin* (*La Espada del Inmortal*).
En todo caso, *Ninja Scroll* tiene un toque que le hace ser diferente. En su día pretendió ser una buen anime de ninjas y con el tiempo se ha convertido en uno de las mejores del género.

LO MEJOR

Los combates, a medida que avanza la película son cada vez más emocionantes.

LO PEOR

Torturarnos con que algún día pueda llegar al mercado español la edición en DVD.

NINJA SCROLL FILM

EDITADA POR MANGA FILMS

DIRECTOR Y GUIÓN: Yoshiaki Kawajiri
DISEÑO DE PERSONAJES Y DIRECTOR DE ANIMACIÓN: Yutaka Minowa
DIRECTOR DE ARTE: Hiromasa Ogura
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Hitoshi Yamaguchi
DIRECTOR DE SONIDO: Yasunori Honda

© Yoshiaki Kawajiri·Mad House/JVC·Toho Co.,Ltd.·Movie Inc.

Historias Cortas

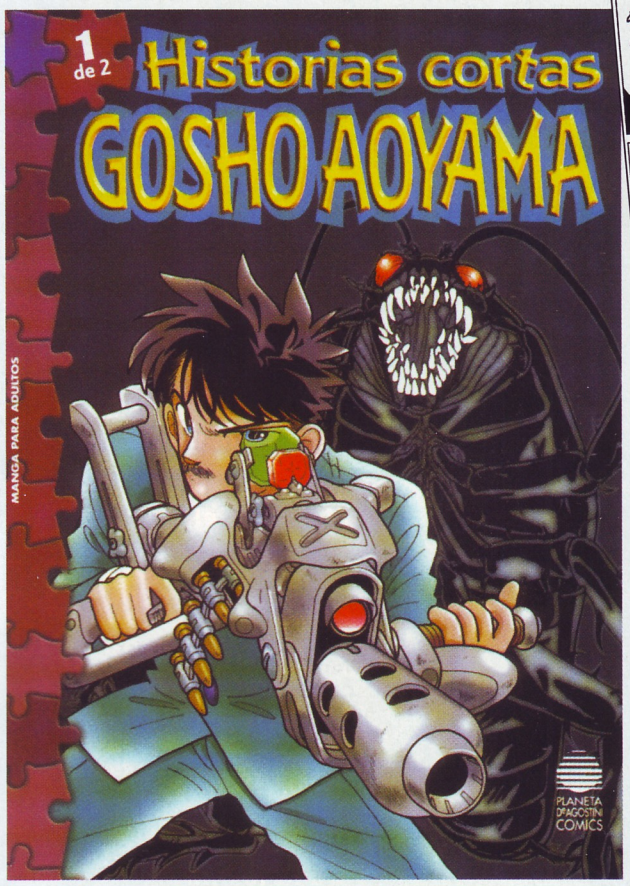
Lo Bueno, si breve...

Texto por Juan C. Nogueras [Noguiraki]

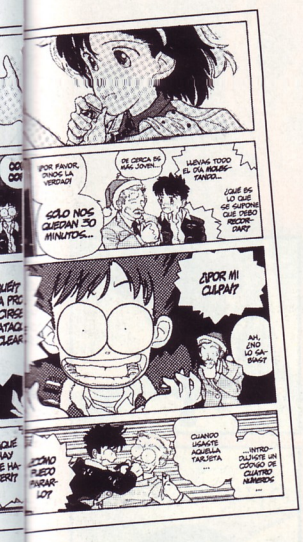
AL IGUAL QUE HICIERA EN EL SALÓN DEL CÓMIC DEL AÑO PASADO CON MASAKAZU KATSURA, PLANETA NOS HA DELEITADO EN ESTA OCASIÓN CON EL LANZAMIENTO DE LAS HISTORIAS CORTAS DE OTRO DE LOS AUTORES MÁS "POPULARES" EN NUESTRO PAÍS, GOSHO AOYAMA, EL CÉLEBRE CREADOR DE YAIBA Y DETECTIVE CONAN.

Supongo que a estas alturas todo el mundo sabrá que la edición de estas historias cortas de Gosho Aoyama constituye una especie de baremo para decidir si se da luz verde o no a una tercera miniserie del detective más pequeño del mundo (o eso creía, ya que ahora resulta que tal título pertenece al detective George de estas historias). Y es que pese a que parezca que la mayor parte de la afición conoce las aventuras de Conan, las ventas del manga no corresponden con esa apariencia. Como claro ejemplo de las escasas ventas de los tomos, recordad que en el pasado Salón del Manga se regalaban los dos primeros números al canjear la entrada (entre otros mangas ofrecidos por las demás editoriales), repitiéndose la iniciativa en este Salón del Cómic con los ejemplares 3 y 4. Eso sí, pese a este panorama, los fans de Conan han demostrado ser mucho más fieles y menos pasivos que los de otras series igualmente populares pero que han acabado cerrando, por lo que gracias al aluvión de cartas recibidas se ha conseguido al menos sacar a la calle estos dos números de Biblioteca Manga. Esperemos también que el hecho de que ahora podamos disfrutar del anime ya sea en TV (Cartoon Network o canales autonómicos) o en vídeo (¿quién se apunta a la porra de cuántas cintas logra sacar Manga Films antes de cancelar la colección? (NdEM3: Bueno, por lo pronto de la edición en DVD olvídate.) ¡Por Dios, que el editar una serie tan larga sólo funciona con el GT y ésa ni siquiera llega a los 100 episodios!), ayude a popularizar la serie y generar nuevos lectores, aunque el que descubra la serie por Cartoon Network (un número de público más reducido que el de una cadena en abierto) difícilmente llegará a conocer la existencia de esta colección, ya que la publicidad al respecto es nula. Pese a ello, tanto si eres uno de esos recién llegados como uno de los veteranos, Planeta deja aquí muy claro la dirección de Internet en la que se pueden encargar los números atrasados de Conan, y la dirección de e-mail y correo ordinario a la que se debe dirigir uno pidiendo su continuación.

Resumiendo, ¿merece la pena comprarse estas historias cortas? Pensad primero que de sus buenas ventas depende principalmente la continuación de Conan, y segundo, el desembolso económico (1200 pelillas o 7.16 euros por los dos tomitos) tampoco es tan elevado. En cuanto a la calidad de la obra en sí, recordad que son obras anteriores a 1994, año en el que el tomo fue editado en Japón, por lo que no vais a encontrar el mismo nivel que el bueno de Aoyama demuestra en las páginas de *Detective Conan*. Aquí se reúnen tanto *Chotto Mattete!* (¡Espera un segundo!), la historia con la que se dio a conocer al ganar el premio de la revista Shonen Sunday (en la cual ha seguido publicando sus mangas), como historias sueltas que ha ido desarrollando a lo largo de su carrera profesional y experimentos fallidos como *Tantei George* (Detective George). Debido a que cuando leáis estas líneas los dos números ya estarán a la venta podréis juzgar vosotros mismos el contenido de estas historias (aunque espero que la mayoría ya lo haya comprado por iniciativa propia y no espere a que venga yo a convencerle para ello). Desde mi gusto personal reconozco que salí espantado de las anteriores historias cortas de Toriyama o Katsura (soberanas gilipolleces intrascendentales en general con el único fin de sacarse unas pelillas (yenes en este caso) de más), aunque haya excepciones honrosas como las Rumiko Takahashi (o Katsuhiro Otomo y Satoshi Kon), en las que se demuestra de verdad que estas pequeñas obras sirven



de Gosho Aoyama



como se nos dice para que los autores puedan contar historias más personales que no tendrían cabida en series más largas y comerciales. En el caso que ahora nos ocupa nos encontramos nuevamente con historias bastante chorras y sin demasiadas pretensiones, pero al contrario que los ejemplos citados, han conseguido ganarse mi simpatía por su ingenuidad y el sentido del humor característico de su autor (incluso creo que el Detective George se hubiera merecido al menos un tomo entero para él solo). Gosho Aoyama demuestra desde el principio de su carrera que si bien no era un gran guionista sí ha sido siempre un gran narrador a la hora de contar sus historias, con una planificación de páginas muy dinámica. Su estilo de dibujo (a pesar de las influencias de Toriyama) es ya reconocible del que hemos visto en Conan, dominando a la perfección el tema de las distintas expresiones faciales. Así que ya sabéis, si deseáis de verdad que vuelva Conan, o si deseáis disfrutar de un manga sencillito y sin complicaciones, o si deseáis enganchar a vuestro hermanito pequeño al vicio, las *Historias Cortas de Gosho Aoyama* es vuestro manga.

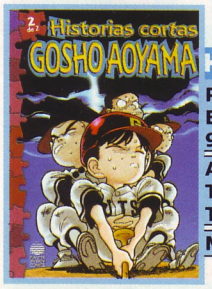
En cuanto a la edición de Planeta, poco hay que decir: se trata de otro tomo de Biblioteca Manga más con todas sus virtudes y defectos. Un último apunte: ¿cuántos de vosotros pensáis de verdad que este manga merece la calificación de "para adultos" que reza en la portada? Es un hecho sabido (ya que la misma editorial ha publicado un artículo sobre ello) que esta distinción se aplica a los mangas que contengan cualquier mínima y ridícula connotación sexual o erótica. Así, si algún crío lo compra y su intolerante y facha padre le pilla con el hereje y anticatólico tebeo en las manos, Planeta se lava las manos pues ya ha advertido del contenido. Una política que desde luego tiene su lógica, con todas las campañas difamatorias que ha tenido el manga, pero hay ocasiones como la presente (y otras como *¡Ah mi diosa!* o *Tenchi-Muyo*) en las que a uno le toca la fibra sensible. Porque calificar esta obra de adulta por dos o tres estúpidos chistes verdes es muy fuerte. Yo creo que la "adultez" va más con la adquisición de responsabilidad y de unos determinados valores que con la edad en la que uno alcanza la mayoría de edad y su época de mayor apetito sexual. Habría que inventarse una nueva calificación para estos mangas porque considerar el sexo como el único valor que distingue una obra adulta de otra que no es de una mojigatería propia de la América más puritana y recalcitrante AQUÍ FALTA ALGO!!!. Según esta política, *Adolf*, un manga con mensaje y crudas escenas (por no poner otros ejemplos como *Eden*) es una obra *no* adulta, para todos los públicos, mientras que estas historias cortas sí que lo son. ¡Manda huevos! (Trillo dixit). Además, Planeta resulta ser bastante hipócrita con este tema, ya que esta política sólo se aplica con el manga, ya que comics-books norteamericanos de sugerente erotismo light como *Danger Girl* o *Gen 13* no reciben tal distinción (por no hablar de los cómics ultraviolentos de los primeros tiempos de Image o salvajadas de buena calidad como el *Punisher* de Garth Ennis o el *The Authority* de Warren Ellis que se publican aquí para el mismo público que cómics como *Spider-man*). Reflexionadlo.

LO MEJOR

Se trata de un manga sencillito y bien realizado para pasar un rato entretenido.

LO PEOR

Este tipo de obras sólo suelen interesar a los incondicionales del autor. Pese dadle una oportunidad.



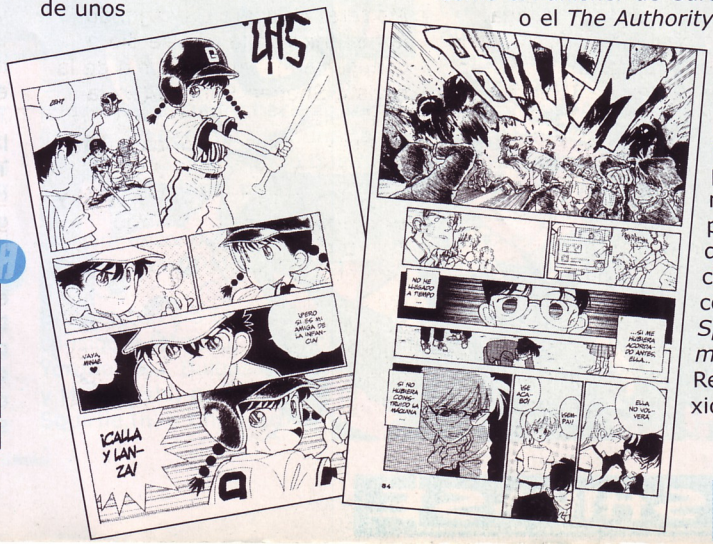
HISTORIAS CORT... MANGA

PLANETA-DeAGOSTINI
BIBLIOTECA MANGA, 595 PTAS.
94 PÁGINAS, B/N

AUTOR: Gosho Aoyama
TÍTULO ORIGINAL: Gosho Aoyama Tenpen-Shu

MINISERIE DE 2 NÚMEROS

© Gosho Aoyama



POKEMON THE JOHTO JOURNEY

¿Mejor y más nuevo?

Texto por Antonio Ruiz [MASTeR]

YA ESTÁ AQUÍ LA NUEVA TEMPORADA DE LA SERIE DE *POKÉMON*, QUE POSEE EXACTAMENTE LOS MISMOS ELEMENTOS QUE LAS ANTERIORES, AUNQUE ESO SÍ, VE PREPARANDO MÁS POKEBALLS PORQUE LOS NUEVOS POKÉMON HAN LLEGADO.

Cuando por fin pensábamos que nos libraríamos de *Pokémon* y de sus (fatales) consecuencias, nos quedamos perplejos al ver cómo una nueva avalancha de monstruos de bolsillo nos invaden otra vez y a decir verdad, no es de extrañar porque cuando un producto o serie mantiene en vilo a las masas de chavales, las compañías siempre lo exprimen al máximo.

Lo cierto es que en esta nueva temporada (y van tres) el argumento se vuelve un poco más rarito, porque como muchos de vosotros sabréis, y los que no lo sepan pues se enteraran ahora, en *the johto journey* hay nuevos Pokémon con sexo y capacidad para reproducirse (es extraño que los americanos no hayan censurado esto, ^_^), así como nueva Pokédex. En definitiva, que se le han añadido nuevas cosillas para hacerla algo más amena.

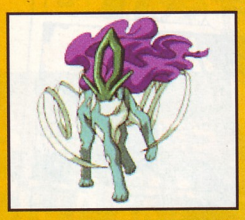
Con la tercera temporada, y para seguir con el boom de *Pokémon*, los chicos de Nintendo han decidido por fin sacar al mercado español los respectivos juegos de Game Boy que siguen la línea argumental de la serie, se trata del Pokémon oro y el Pokémon plata. Técnicamente, la serie sigue siendo igual de floja y mala, aunque algo sí ha cambiado, sí, se trata de este tercer opening, pues la calidad es muy superior a todo lo visto anteriormente en la serie. La banda sonora, sigue en la línea de las anteriores temporadas no aportando ninguna otra novedad.

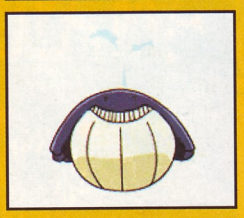
Los nuevos episodios están siendo emitidos en estos momentos en el canal Fox Kids de la plataforma digital, pero además, para cuando leáis esto, en Tele 5 habrán comenzado también con la emisión. Ahora, eso sí, tened muy claro que como ya nos tienen acostumbrados a hacer, vamos a verlos repetidos hasta la saciedad (en Fox Kids muy especialmente) y editados en vídeo, así que si te pierdes algún episodio es porque, en definitiva, no deseabas verlo.

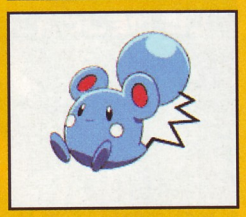
La nueva liga

Antes de seguir, si no has visto el final de la liga naranja, no sigas leyendo. Bien, Ash por fin consigue su primera victoria: ganar la liga naranja. Después de esto vuelve a Pueblo Paleta donde le espera el profesor Oak y su nuevo ayudante que le informan de una importante liga que se va a celebrar, la liga de Johto. Oak le dice a Ash que es una liga muy dura y que encontrará nuevos Pokémon y retos. Exactamente, encontrará 100 nuevos Pokémon de los cuales algunos ya salían en las dos películas que se han estrenado en nuestro país. Así, Ash, Misty y de nuevo Brock (que vuelve después de que una chica le diera plantón, ¡cómo no!) se embarcan en esta nueva aventura.

Como curiosidad, decir que al igual que pasaba en las anteriores temporadas, Ash consigue los Pokémon básicos del juego original, y en este caso, para la liga Johto, lo hará de los juegos Pokémon oro y plata. Toda una estrategia comercial, sí señor.







Las nuevas películas

Ya que estamos con Pokémon, no parece mala idea aprovechar para hablaros de los dos nuevos largometrajes que veremos próximamente con toda seguridad. Para cuando leáis esto ya se habrá estrenado en nuestro país, pues a partir del 20 de Julio del 2001 se encontrará en la mayor parte de los cines de nuestra geografía (todos los que cuentan con un buen administrador desde luego).

Todo comienza con la muerte de los padres de una niña llamada Mi, que le dejan como herencia el Green Resort y una gran torre en la que vive. La niña recibe una carta de sus padres difuntos por medio de Annon (uno de los nuevos Pokémon) y para consolarla cumple todos sus deseos aunque provocando que la torre se vaya cubriendo de cristal. Por desgracia, con esto, el corazón de Mi también se va volviendo frío y duro.

LO MEJOR

El opening, que está mucho más trabajado que la propia serie.

LO PEOR

Sigue en la línea infantil de siempre.

Sin embargo, uno de los deseos de Mi es tener una madre y, al oír esto, Entei (otro de los nuevos Pokémon) sale en busca de una madre para ella, seleccionando a la de Ash. Al enterarse de esto, Ash va en busca de su madre hacia la torre de Cristal, pero no será una tarea fácil, puesto que todo lo que hay dentro de la torre es irreal, obra de Annon, para que Mi no sufriera escondiéndola del mundo que la rodea. Todo aparenta ser perfecto.

En esta tercera película, Ash lleva consigo a Pikachu, Wannioko, Yorunozuku, Bulbasaur, Chikorita y Hinoarashi, pero no lleva ni a Squirtle, ni a Charizard ni a Snorlax. Aunque eso sí, aparece Charizard de la nada (que alguien me lo explique) y... ¡Mewtwo!

POKÉMON 2001

Con el titulo original de Serebii-Toki wo Koeta Deai, que viene a significar algo así como Serebi-el encuentro que va más allá del tiempo, se nos presenta esta cuarta película de los Monstruos de bolsillo. Aún no se ha estrenado en Japón, tan sólo se han visto unos tráilers en el estreno de la tercera película, aunque eso sí, ya se sabe de qué va a tratar.

Todo empieza en un bosque, donde algo empieza a moverse, a emitir un ruido, y un niño que allí se encontraba lo escucha y comienza a adentrarse en el bosque donde se encuentra con una niña que le explica a Yukinari (como se llama el niño) que está vigilando el bosque porque dentro se encuentra un grandioso Pokémon, Serebii. Yukinari decide ayudar a la niña en la labor, pero por una extraña razón es transportado 40 años en el futuro, donde se encuentra con el mayor maestro Pokémon de todos lo tiempos, se trata de Ash Ketchum (aunque a alguien le cueste creérselo, es verdad). Además, en esta misma dimensión aparece Bisashu, un extraño hombre que pretende capturar a Serebii. Pero Ash y Yuki tendrán que detenerlo, así se desencadena un violento combate, donde aparece un misterioso Pokémon fantasma llamado Suikun.

Como es tradición en los largometrajes de *Pokémon* antes de la película hay un cortometraje, esta vez titulado Pikachu's Seek in Hide Aventure, donde el Pokémon eléctrico y todos sus amigos pasan un día en la playa.

POKEMON

FOX KIDS: Todos los dias, 14:25
TELE 5: Sábados y Domigos por la mañana.

EPISODIOS DEL 109 AL 154
DURACIÓN: 25 MIN APROX.

© Nintendo/Creatures/Gamefreak/TV Tokyo/Sho-Pro/Jr Kikaku

Doraemon
y las mil y una aventuras

Texto por Raúl Javier Márquez [Tetsu] y Susana Salcedo

DESPUÉS DE LOS MÁS DE VEINTE LARGOMETRAJES CINEMATOGRÁFICOS QUE SE HAN VENIDO REALIZANDO DESDE PRINCIPIOS DE LOS 80, POR FIN PODEMOS DISFRUTAR EN NUESTROS CINES (AUNQUE CUANDO LEAS ESTAS LÍNEAS SEGURO QUE YA NO ESTARÁ EN CARTELERA) DEL GATO CÓSMICO Y SU ÚLTIMA AVENTURA: *DORAEMON Y LAS MIL Y UNA AVENTURAS* (*NOBITA´S DORABIAN NIGHT*).

La película comienza, cómo no, con un nuevo invento de Doraemon, unos zapatos que permiten entrar en los cuentos y vivir las escenas junto a los personajes. Nobita invita a sus amigos a utilizarlo con él, pero Suneo y Gian la arman y revuelven todos los cuentos de Nobita, produciendo una gran confusión en el interior de sus universos de fantasía.
Después de que Suneo y Gian se aburran decidiendo quitarse oportunamente de enmedio, Nobita y Shizuka quedan envueltos en el cruce de cuentos. También Shizuka se harta de tanta confusión y decide marcharse, dejando solo a Nobita. Sin embargo, en su regreso la chica pierde uno de los zapatos y, no pudiendo volver, acaba inmersa en el relato de Simbad el Marino.
Al día siguiente Doraemon se da cuenta de que faltan dos zapatos, así que alarmado hace que Nobita busque a sus amigos, para saber quién sigue en los cuentos. Así se dan cuenta de que es Shizuka la que está atrapada, pero al volver a casa descubren con horror que la madre de Nobita ha quemado los cuentos harta de ver el desorden del cuarto. Como no pueden volver a entrar al cuento, recurren al viaje en el tiempo, contratando a un pequeño guía de una agencia de viajes del futuro. Por desgracia, los problemas están lejos de haber terminado, y justo cuando llegan a la Arabia del 794, el guía se enfada con todos al sentir que no confían en él, de modo que se marcha dejándolos solos.
Inmediatamente después son atacados por la banda de Rashin, pero el rey de Bagdag y sus hombres los salvan, invitándoles a palacio.
Doraemon le explica al rey que buscan a una chica y éste les dice que posiblemente fuera tomada como esclava, así que los envía al puerto a preguntar por los barcos de esclavos.
Una vez allí un viejo (en realidad es el bandido que les atacó disfrazado) les indica que vio a la chica zarpar en un barco, y se ofrece para ayudarles, con un barco y su tripulación, a cambio de dinero.
Una vez en el mar, por la noche cuando los chicos duermen, el bandido los tira por la borda y le roba a Doraemon su bolsillo mágico. Se desata una tormenta, y el barco de Rashin acaba naufragando, al igual que el de esclavos en el que mantienen cautiva a Shizuka.
Al día siguiente nuestros amigos se despiertan en el desierto, sin saber que habían llegado allí, pues fueron ayudados en el anonimato por su guía del futuro. Shizuka también se encuentra en el desierto, acompañada por el negrero Abujil, que se resiste a dejarla escapar.
Después de andar unos cuantos días, Doraemon y compañía se topan con un genio gigante que los atrapa y los lleva a un castillo dorado en el que son recibidos por el mismísimo Simbad. Éste los toma como invitados y les enseña todos sus objetos mágicos, incluyendo unos soldados que salen de una semilla, el genio que los trajo (que permanece en una minúscula botella encerrado), o el genio de la lámpara (algo incompetente).
Shizuka sigue perdida, y Rashin (que logra sobrevivir al naufragio) se prepara para entrar de nuevo en escena para darle a nuestros amigos una sorpresa nada agradable.
A partir de aquí, el comienzo de un final muy agitado que, por supuesto, no contaré... ¿que queréis conocerlo? Bueno, tampoco creo que revele ningún secreto si digo que el final feliz se ve venir, ¿no? Porque, como en toda historia con Doraemon y Nobita de protagonistas, el regreso a la normalidad del Japón actual (o quizás al de hace algunos años) es invariable.

LO MEJOR

Para los aficionados de Doraemon es una delicia pasar más de hora y media disfrutando de sus aventuras.

LO PEOR

Quizás la estética algo pobre de los diseños y animaciones no consiga enganchar a la nueva generación.

DORAEMON Y LAS... FILM

LUK INTERNACIONAL S.A.
TOEI ANIMATION
DIRECTOR: Tsutomu Shibayama
DURACIÓN: 100 MIN. APROX.

© Minetaro Mochizuki/Kodansha

I-LINK www.luk.es/wcaste/home.html

Candidate for Goddess

Mechas con mucha chispa

Texto por Antonio Ruiz [MASTeR]

LOCOMOTION VUELVE A LA CARGA CON UN NUEVO PROGRAMA EN SU PARRILLA. SE TRATA DE *ANIME LOVING* (LUNES A LAS 22:30 Y VIERNES A LAS 00:00), Y EN ÉL SE EMITE SEMANALMENTE UN EPISODIO DE DOS NUEVAS SERIES: *BURN UP EXCESS* Y *CANDIDATE FOR GODDESS*, SIENDO ESTE ÚLTIMO EL QUE NOS OCUPA.

Candidate for Goddess (*Megami Kouhosei*) es un anime que ya debería serte familiar si eres de los que nos siguen desde el primer número, pues fue precisamente en éste en el que ya ofrecimos un avance del mismo (si es que estamos hechos todos unos visionarios). En caso contrario no te preocupes que para eso estamos, para adelantaros las cosas antes que nadie y después reseñarlas cuando de verdad ven la luz en nuestro país.

Una lección de historia...

Futura, porque nos trasladamos hasta años después del 4088, fecha en la que cuatro sistemas planetarios cayeron, destruyéndose decenas de miles de hogares. El último recurso de la humanidad es el planeta Zion, y ahora, hasta éste se encuentra en peligro.
Los Ingrits, unos mechas gigantescos con forma humanoide, son nuestra única arma frente a los Vkdm (Vikudimu, Víctima), otros mechas pero con forma de animales mutantes. La organización encargada de los Ingrits es GOA, y una parte muy importante de su labor se concentra en preparar a los futuros pilotos, los candidatos. Mientras que el entrenamiento de éstos tiene lugar, la batalla se desarrolla de forma imparable, y todos los esfuerzos son pocos para que Zion, lo único que nos queda, permanezca a salvo.

Protagonistas de nuestro futuro

En esta historia, como en toda que se precie desde el boom de *Evangelion*, lo que priman son los personajes, y por eso, pasamos a hablaros un poco de ellos:

GAREAS ELIDO
Gareas, es el líder del grupo, el mejor piloto de todos, y siempre arriesgará todo por sus amigos. Pilota el Ingrit número 2, llamado Ebrn, con el que posee una sincronización casi perfecta.

YU HIKURA
Una piloto que siente un gran afecto por Gareas. Posee mucha agilidad, y además, tiene muy buen humor. Ella pilota el Ingrit número 3 llamado Trkt.

RIORUTE VILGYNA
Es el gracioso del grupo y está hecho todo un glotón, siendo todo un fanático de la comida. Pilota el Ingrit número 4 que tiene como nombre Akma.

ERNEST COURE
Es bastante maduro, aunque demasiado serio. Es quien siempre encabeza los combates, y pilota el Ingrit Rmcl.

TEELA ZAIN ELIVIES
En el grupo, Teela, es la más audaz. Pilota el Ingrit 6, Nrds, el más moderno de todos, por lo que obtiene una perfecta sincronización.

ZERO ENNA
Es el máximo protagonista de la serie, y su sueño es convertirse en piloto de un Ingrit. Tiene 14 años, y siente una fuerza en su interior que le hace especial a los demás. Es el candidato número 88.

HIEAO GNER
El típico rival del prota, con características similares a éste. Se esfuerza demasiado en sus entrenamientos, tanto, que llega incluso a no relacionarse con sus compañeros. Es el candidato número 87.

KUREI KURIF FODORON
Es el intelectual de los candidatos, siempre intenta explicar la razón de las cosas, aunque sus amigos le ignoren cuando lo hace. Es el candidato 89.

YAMAGI KUSHEDA
Es un chico muy bajito y que siempre está al lado de Isuz Samui, otro candidato muy simpático aunque con algo de sobrepeso (razón por la cual le ponen a dieta). La verdad es que tiene una gran fuerza espiritual, siendo el candidato número 85.

Resumiendo

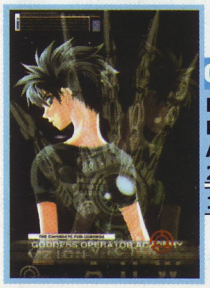
Aunque no sea del todo original, tiene suficientes alicientes como para tenerla en cuenta. Si lo que deseas es una serie de mechas con un apartado técnico de lujo, y sin comerte mucho el coco, éste es tu anime.

LO MEJOR

El diseño de personajes de Yukiru Sugisaki, autora también del manga de *Brain Powerd*.

LO PEOR

Lo cierto es que el 3D, en determinados momentos, no está a la altura de las circunstancias.



CANDIDATE FOR... TV

LOCOMOTION
EN EMISIÓN DENTRO DEL PROGRAMA ANIME LOVING, LOS LUNES A LAS 22:30 Y LOS VIERNES A LAS 00:00.

12 EPISODIOS DE 24 MIN. APROX.

LABERINTO DE HISTORIAS

Pesadillas y Sueños hechos Animación

Texto por Alberto Aldarabí [Tenchi]

DE VEZ EN CUANDO LLEGAN A NUESTRO MERCADO CINTAS COMO ÉSTA, EXTRAÑAS, ATÍPICAS, QUE SUELEN PASAR CASI DESAPERCIBIDAS ENTRE LAS SERIES DE MODA, PERO QUE SE CONVIERTEN DESPUÉS EN PIEZAS DE COLECCIONISTA PARA EL BUEN AFICIONADO. SI NOS ADENTRAMOS EN ESTE LABERINTO, MÁS QUE HISTORIAS, NOS VAMOS A ENCONTRAR CON UN ESPECTÁCULO SORPRENDENTE DE COLOR, LUCES Y SOMBRAS, COMO YA NOS ANUNCIA LA TENEBROSA CARPA DE CIRCO DE LA PRIMERA SECUENCIA. ¿PREPARADOS PARA EL VIAJE? PASEN Y VEAN.

En 1987 Katsuhiro Otomo nos sorprendía con *Robot Carnival*, donde varios artistas de primera fila, junto a él mismo, daban rienda suelta a su imaginación, creando una colección de cortos en los que experimentaban con nuevas técnicas, estilos y recursos narrativos, gozando de una libertad que difícilmente podían tener en otros trabajos más convencionales. El proyecto salió bien y Otomo completó su trilogía con *Manie Manie, meikyú monogatari* (*Neo-Tokyo* en su edición americanizada y *Laberinto de Historias* en la nuestra) y, algunos años después, *Memories*, de 1995.

Tuvimos suerte con *Robot Carnival*, llegó con las primeras oleadas del manga que cruzaban nuestras fronteras. *Laberinto de Historias* se ha hecho más de rogar, hasta que finalmente el año pasado se estrenó en el canal Buzz de Vía Digital y ahora Selecta Visión nos la pone en las estanterías del vídeo-club. En cuanto a *Memories*, continúa inédita en nuestro país, a pesar de que durante mucho tiempo Manga Films nos estuvo anunciando su llegada... sólo para dejarnos con la miel en los labios. Esperemos que alguna compañía se decida a subsanar aquella pifia histórica y pronto podamos regalarnos los ojos con esa estupenda última parte de la trilogía. De momento "conformémonos" con entrar ya al...

LABERINTO

Sachi está en su casa jugando al escondite con su gato Cicerón, cuando éste desaparece. Escuchando sus maullidos, parece como si Cicerón estuviera al otro lado del espejo, pero al tratar de alcanzarlo la niña cae con él a un extraño lugar. Allí las paredes y el suelo cambian, se mueven y todo parece irreal. Su única guía será un payaso blanco que, sin palabras, les conduce hasta la salida... ¿o a un sitio peor?

Este primer corto, de 13 minutos, sirve de introducción y enlace con las demás historias, dando continuidad al conjunto, algo parecido a la famosa secuencia del letrero-fortaleza en *Robot Carnival*. Su director, Rin Taro (*Doomed Megalopolis, Galaxy Express 999*...), nos presenta un escenario a medio camino entre la fantasía y la pesadilla, con sombras que cobran vida, ángulos inquietantes, escenas en blanco y negro y perspectivas distorsionadas. El guión, como se ve, es apenas un pretexto para la pura experimentación artística. Podemos oír de fondo la ópera *Carmen*, de Bizet, mientras que algunos planos nos evocan al teatro kabuki o incluso a los antiguos espectáculos de marionetas y sombras chinescas.

EL PILOTO DE CARRERAS

Zack Hugh lleva diez años compitiendo en el Circo de la Muerte, a pesar de que la mayoría de los pilotos apenas logran sobrevivir unas cuantas carreras. Un periodista comienza a investigar sobre él, y pronto descubrirá que la obsesión de Zack por correr va mucho más allá de lo normal.

El responsable de esta segunda historia de corte futurista es Yoshiaki Kawajiri, que no os sonará de nada, pero sí su trabajo como director: *Ninja Scroll, X, Lensman*... Visualmente, lo que más llama la atención es el fuerte contraste entre las luces, muy brillantes y de colores eléctricos, y la profunda oscuridad que lo empapa todo. En la cara de los personajes, de diseño realista, este contraste acentúa aún más la tensión y la angustia que reflejan. La verdad es que la historia es bastante flojita, lo más conseguido es la ambientación, sombría y opresiva. Me recuerda un poco a las luchas del motorball en *Alita*.

LO MEJOR

Un trabajo sorprendente, distinto, con una estética visual asombrosa.

LO PEOR

Demasiado hermética a veces, puedes perderte con facilidad.

Trabajos de construcción interrumpidos

En lo más profundo de la selva amazónica se desarrolla el gigantesco Proyecto 444 de urbanización. Sin embargo, tras un golpe de estado, el nuevo gobierno local ordena parar las obras. Lo malo es que todo el sistema es automático y el único responsable humano no da señales de vida, por lo que la compañía envía a un nuevo encargado, Hitomu Sukioka, que tratará de controlar la situación.
Como no podía ser menos, el honor de cerrar esta cinta corresponde a Katsuhiro Otomo, el famoso director de *Akira* y *Roujin Z*, entre otras. Y aquí vuelve a expandirse a sus anchas, con una ácida parodia de nuestra sociedad de consumo sin fin y prisas sin sentido; tecnología que se vuelve loca y provoca el caos, secuencias grandiosas de destrucción masiva... nuevamente, el choque entre hombre, máquina y naturaleza está servido.
No faltan los toques de humor, como las discusiones entre Sukioka, el típico hombre de empresa japonés, con gafitas y dientes de conejo incluidos, y el robot-capataz, que parece a punto de explotar en cualquier momento.
Atentos a cómo va cambiando el desayuno de Sukioka según pasa el tiempo.
Dejadme comentar un detalle: en Japón, el 4 es un número de mal agüero, ya que se pronuncia igual que "muerte". En algunos hoteles y hospitales no hay habitación nº4 y lo mismo pasa con las plazas de garaje, por citar unos ejemplos. Así que si a uno le mandan al Proyecto 4-4-4, solo, en medio de la selva, la cosa no se presenta muy halagüeña que digamos...

"En esta obra la animación es un valor por sí mismo, un medio de expresión artística"

Conclusión

Hay que entender que en esta obra colectiva la animación es un valor por sí mismo, un medio de expresión artística, más que un instrumento para narrar historias. El que espere otra cosa puede llevarse una seria desilusión. Además, con algunos añitos a sus espaldas, hoy día quizá no parezca tan espectacular ni tan innovadora como en su momento. Pero si os gustó *Robot Carnival*, seguramente os agradará también *Laberinto de Historias*. Y si no, de todos modos os recomendaría que le echaseis un vistazo, aunque sólo sea por probar algo diferente, que el panorama del anime es muy grande y nunca está de más explorar un poco por regiones poco conocidas. De paso, invitad a ese amigo listillo que todos tenemos y que siempre está diciendo que el manga es sólo un producto comercial y que todos son iguales.

LABERINTO DE HIST... VIDEO

SELECTA VISIÓN
TÍTULO ORIGINAL: Manie Manie
PRODUCCIÓN: Madhouse (1987)
DIRECCIÓN: Rin Taro (1), Yoshiaki Kawajiri (2), y Katsuhiro Otomo (3).
MÚSICA: Micky Yoshino
1 VHS DE 60 MIN APROX.

© Kadokawa Shoten/Selecta Vision/Dynamic Iberia

Dragon Head

El terror en estado puro

Texto por Marc Bernabé

EDICIONES GLÉNAT ESTÁ APOSTANDO FUERTE POR EL MANGA. A LAS FANTÁSTICAS EDICIONES DE *CARD CAPTOR SAKURA* (CLAMP) Y *BLAME!* (TSUTOMU NIHEI) SE LE SUMA UN MAGISTRAL MANGA DE MINETARO MOCHIZUKI LLAMADO *DRAGON HEAD*, QUE CONSTA DE 10 VOLÚMENES, EDITADOS BIMENSUALMENTE A PARTIR DE JUNIO 2001 POR 1400 PTS.

Después de terminar su aclamada obra de terror *Zashiki onna*, Mochizuki quiso seguir hurgando en ese género que se le da tan bien, que es la descripción del miedo cerval a lo desconocido y de la angustia llevada a su extremo. *Dragon Head* es una obra impecable en este sentido: hace que el lector sienta angustia y miedo al ver las tribulaciones por las que tienen que pasar los protagonistas.

Aparte, esta obra recibió el apelativo de "profética" pues narraba a finales de 1994 cómo un shinkansen (tren bala) sufría un terrible accidente quedando sepultado dentro de un túnel a causa de un supuesto terremoto. A principios del año siguiente, concretamente el 17 de enero, se produjo uno de los desastres más devastadores de la historia reciente de Japón: el terremoto de Hanshin, que dejó bastante maltrecha a la ciudad de Kobe, una de las grandes urbes japonesas, y que se cobró varias víctimas.

Esta funesta casualidad hizo que mucha gente considerara a Mochizuki como un "visionario", lo que hizo aumentar su popularidad hasta cotas insospechadas. Sin embargo, el éxito de *Dragon Head* no debe de otorgarse exclusivamente a este factor pues en esta obra se respira buen hacer, manga del bueno, y esto es algo que fue ratificado al ganar el premio accésit al mejor manga de 2000 en los Premios Culturales Osamu Tezuka, prestigioso certamen auspiciado por el poderoso periódico nacional Asahi Shinbun. Como curiosidad, diremos que el vencedor absoluto del certamen del año anterior fue *Monster*, de Naoki Urasawa, que será publicado a partir de octubre 2001 por Planeta-deAgostini. Parece ser que por fin las editoriales despiertan y nos traen manga de calidad, que ya tocaba.

EL ARGUMENTO

Como hemos indicado un poco más arriba, la historia de *Dragon Head* empieza con un terrible accidente de tren bala, provocado por un devastador terremoto. El tren bala queda sepultado en el interior de un túnel y los únicos supervivientes del desastre son dos chicos y una chica que volvían a Tokio después de un viaje de fin de curso a Kyoto.

En el interior de ese espacio ocupado por los escombros del túnel, los hierros doblados del tren y los centenares de cadáveres del pasaje, Teru Aoki, Nobuo Takahashi y Ako Seto tendrán que intentar sobrevivir. Atrapados en el túnel, los tres deberán cooperar para tratar de encontrar comida y bebida, buscar desesperadamente una salida e intentar mantener la cordura ante la soledad, la angustia, el olor putrefacto de los cadáveres y el misterioso calor que reina en el túnel, y que va aumentando poco a poco hasta hacerse casi insoportable.

Los dos primeros tomos del manga se centran en el interior del túnel y nos narran magistralmente la angustia de los tres chicos, sus miedos y fobias y sus aventuras por conseguir lo más básico: comida, bebida y luz, en un oscuro espacio repleto de cadáveres y de escombros. Asimismo, podemos ver cómo Nobuo, un chico ya de por sí de carácter frágil, va poco a poco volviéndose loco hasta llegar a convertirse en una auténtica amenaza para Teru y Ako.

A partir de ahí, los protagonistas saldrán del túnel para emerger a una superficie asolada por ese terrible terremoto, con escasísimos supervivientes y muchos, muchos, escombros y ruinas. Una de las grandes incógnitas de la obra es: ¿qué habrá pasado?, porque aunque en un principio los protagonistas piensan que se trató de un seísmo, vamos descubriendo poco a poco varias cosas desconcertantes, que hacen preguntarse por ejemplo ¿por qué hacía cada vez más calor en el túnel?, ¿qué es esa enorme nube negra que se ve en dirección a Tokio?, ¿dónde están los supervivientes?, ¿qué son esos misteriosos individuos con cicatrices de una terrible operación en la cabeza?, ¿y el ejército?, ¿y la ayuda internacional?, ¿afectó el terremoto o lo que fuera sólo al área donde se encontraba el tren, o también a Tokio?, ¿o a todo Japón?, ¿o al mundo entero? Todas estas preguntas mantienen en vilo al lector de forma magistral durante los diez volúmenes, y sólo quedarán contestadas parte de ellas, ya que todo lo que se transmite al lector sobre lo que ha pasado es a través de los ojos de los protagonistas. Si los protagonistas adivinan algún factor, obtendremos la respuesta; si no lo hacen, no.

NUESTRA EDICIÓN

Glénat es la encargada de traernos esta obra, editada impecablemente a imitación del original japonés en todos los detalles, por lo que podemos estar seguros de que terminarán de editar los diez tomos en su totalidad. Cabe constatar que las onomatopeyas japonesas se han mantenido (aunque en el caso de *Dragon Head* son muy visuales y se entienden aunque no las podamos "leer" en el sentido más ortodoxo de la palabra) y que por exigencia del autor y de la editorial el sentido de lectura es el japonés (al revés, para que nos entendamos). La traducción al español se ha realizado siguiendo la nueva política de la editorial. Es decir, los tomos japoneses se traducen directamente del japonés y no del francés o del italiano como venían haciendo hasta ahora.

LO MEJOR

La historia es fabulosa, y te atrapa desde el primer momento arrastrándote a la oscuridad.

LO PEOR

El dibujo en ocasiones no es tan bueno como nos gustaría.

DRAGON HEAD MANGA

GLÉNAT
FORMATO ORIGINAL, 1400 PTAS.

AUTOR: Minetaro Mochizuki
PUBLICADA EN: Young Magazine (Kodansha) entre 1994 y 2000.

SERIE COMPLETA DE 10 TOMOS

© Minetaro Mochizuki/Kodansha

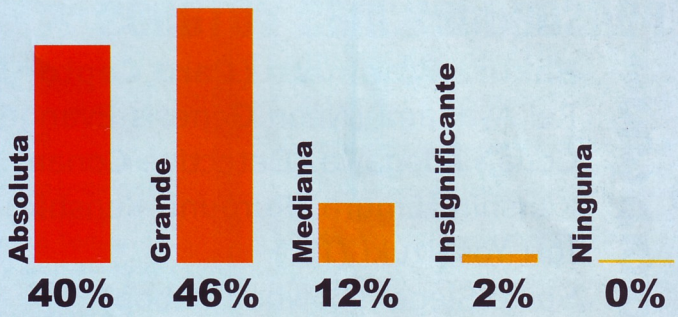
Y LLEGÓ EL VERANO, Y CON ÉL LA PLAYA O PISCINA, LAS CHICAS ENSEÑANDO CARNE Y LOS CHICOS CHULEANDO DE TANGA DE LEOPARDO. TODO UN ESPECTÁCULO, QUE NOS PERDEMOS POR... ¡TRABAJAR!

ENCUESTA

¿Qué importancia tiene esta afición en tu vida?

La cosa ha estado muy desequilibrada este mes, como era de esperar. Lo que no pensábamos es que los que le dan a esto una importancia absoluta (que viven por y para esto) iban a ser tantos.

Por el contrario, los votos para el extremo opuesto han sido muy, pero que muy escasos, llegando a un histórico "Cero Votos" a la opción de que esto no tenga ni la más mínima importancia para vosotros.



Y la siguiente encuesta es:

¿Qué anime te gustaría ver editado en España?

Recuerda que tu voto es fundamental. ¡Escríbenos!

JAPÓN — Singles más vendidos

1	Coppelia no Hitsugi (Noir)	N
2	Be My Angel (Angelic Layer)	N
3	Love Tropicana (Hare nochi Guu)	N
4	Hanaukyo Maid-tai no Uta	N
5	Oja Majo de Bang Bang	▼
6	Moootto! Oja Majo Doremi	▼
7	Love Destiny (Sister Princess)	N
8	Kirei na Kanjou (Noir)	N
9	W-Infinity (Gear Fighter Dendo)	▼
10	Kimi no mamade (Comic Party)	N

Datos facilitados por Anihabara News

GLOSARIO

Términos [H-J]

HENTAI
Esta frecuente palabra significa literalmente "pervertido", y viene a utilizarse para referirse a las producciones eróticas japonesas (ya sean mangas, animes, videojuegos -h-games-...).
En ocasiones encontramos la letra "H" o la palabra "Ecchi" (pronunciación de la letra anterior) como sustitutos del término.

IDOL SINGER
Cantante japonesa, generalmente solistas, y que como su propio nombre indica, son ídolos. Se diferencian de nuestras típicas estrellas musicales en que ellas son un producto de la industria preconcebido para vender y ser imitado por el público joven. Rara vez logran escapar de esta etiqueta, y cuando una desaparece es sustituida de inmediato por otra.
Típicamente suelen vestir con trajes y vestidos muy llamativos o pastelosos.

JOSEI MANGA
También conocido como Lady's Comic, es un género dirigido a mujeres mayores de 20 años; más concretamente a aquellas que ya tienen su propia vida, ya sea como amas de casa u office ladies (ejecutivas).

J-POP
Abreviatura de Japan Pop, es decir, de música pop japonesa. Frecuentemente se tiende a utilizar de forma errónea para referirse a cualquier canción japonesa, dado que lo cierto es que la producción pop del país del sol naciente es realmente elevada.
Sus grupos suelen seguir estilos realmente llamativos.

JUNE
Término procedente de la primera revista que publicó manga yaoi en Japón, allá por 1978. Con el tiempo, ha pasado a definir el propio género, quedando la palabra "yaoi" reservada a los doujinshi de esta temática.

PERSONAJES MÁS VOTADOS

ESPAÑA

1	Sakura Kinomoto (Card Captor Sakura)	=
2	Rei Ayanami (Neon Genesis Evangelion)	▲
3	Conan Edogawa (Detective Conan)	▼
4	Kenshin Himura (Rurouni Kenshin)	=
5	Iori Yoshizuki (I''s)	▲
6	Spike Siegel (Cowboy Bebop)	▼
7	Kamui (X)	=
8	Yue (Card Captor Sakura)	=
9	Syaoran Li (Card Captor Sakura)	=
10	Misato Katsuragi (Neon Genesis Evangelion)	=

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

ANIME MÁS VOTADO

ESPAÑA

1	Neon Genesis Evangelion	▲
2	Card Captor Sakura	▼
3	Cowboy Bebop	=
4	Dragon Ball	▲
5	Ranma 1/2	=
6	Rurouni Kenshin	▼
7	Shojo Kakumei Utena	▲
8	Video Girl Ai	▼
9	La Visión de Escaflowne	▼
10	Detective Conan	N

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

MANGA MÁS VOTADO

1	Ruroni Kenshin	=
2	I''s	=
3	Neon Genesis Evangelion	=
4	Somos chicos de menta	=
5	Video Girl Ai	=
6	Detective Conan	▲
7	Dragon Ball	▼
8	X	=
9	Alita	=
10	Eden	=

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

¿Y Qué dicen los profesionales?

El MANGA, al igual que el Universo, se Expande

A juzgar por las escasas cartas que recibimos en la redacción de Planeta-DeAgostini, o mejor dicho, a juzgar por lo que afirman gran parte de dichas cartas, los aficionados al manga de nuestro país son legión. Es un poco como esas supuestas estadísticas según las cuales por cada español hay algo así como siete españolas. Y mi reacción ante ambas afirmaciones es la misma: ¿Y dónde se han metido? O dicho de otra manera, ¿es posible que los aficionados al manga sean miles y miles y yo no me haya enterado? Haciendo un tremendo ejercicio de arrogancia, pensaré que no, que en realidad no hay tantos aficionados, o por lo menos, no tantos que compren con regularidad.

Y no obstante, no sé si por esa creencia que mencionaba más arriba o gracias a determinados éxitos aislados (como debió de pasar con Dragon Ball en su día, aunque a menor escala), se ha abierto una nueva carrera del manga.

En el próximo Salón del Manga de Barcelona lo veremos. Veremos cómo, en poco tiempo, ha crecido la oferta de manga en nuestro país gracias a diversos factores:

- Después de un par de años de recortes, en Planeta nos atrevemos a hacer crecer de nuevo (modestamente) el número de mangas publicados.
- Glénat amplía también su oferta de mangas recuperando series clásicas e introduciendo otras nuevas.
- Mangaline, aparentemente, lanza varias colecciones al mercado.

Vamos, que nos encontramos ante una nueva época dorada del manga en nuestro país... o eso parece. A mí, personalmente, me gustaría que fuera verdad. Me gustaría pensar que ahí fuera hay legiones de aficionados esperando nuestras novedades (las de todas las editoriales). Y me gustaría pensar también que seguirán ahí (y creciendo) en los próximos años. Pero también es cierto que no acabo de creérmelo.

En todo caso, crucemos los dedos y esperemos que sea oro todo lo que reluce.

Jaime Rodríguez

Las Prioridades en la Vida

Hola, hola, hola. ¿Qué, disfrutando vuestra vacaciones? ¿Cómo? ¿Que no? ¿Que estáis estudiando para los exámenes de septiembre? Pues, si es así, os jodéis y os lo merecéis, vosotros os lo habéis buscado. A ver, a cada edad corresponden unas ciertas obligaciones, y vosotros estáis en lo mejor de lo mejor: la vida de estudiante. Tenéis todo el año para rascaros las bolas teniendo sólo que estudiar unas pocas semanas al año. ¿Y aun así no estudiáis y suspendéis? Pues lo dicho, os merecéis estar jodidos estudiando con el calor.

Porque es que clama al cielo, con lo bajo que está últimamente el nivel educativo y vosotros vais y suspendéis. No sé, quizá es que dedicáis demasiado tiempo a tonterías como el manga y demasiado poco a las cosas importantes como vuestros estudios y educación, que al fin y al cabo son vuestro futuro.

Por tanto, entre descanso y descanso (porque seguro que no aguantáis más de media hora delante de los libros), replanteaos seriamente vuestra escala de valores, y pensad seriamente si no dedicáis demasiado tiempo a ver mierdas como Gran Hermano y a mandar mensajitos por el móvil y demasiado poco a las cosas realmente importantes en vuestra vida y para vuestro futuro.

¿O es que queréis acabar trabajando en una revista de manga sin el más mínimo futuro ni posibilidad de felicidad? (NdEM3: ¡Eh! ¡¿Y yo qué?! Yo he aprobado con Notable de media global y aun así trabajo en una revista de manga sin el más mínimo futuro ni posibilidad de felicidad. ¡¿Quién es el responsable?! ¡¿A quién he de asesinar?!) (NdTSUKI: Ups, a mí me han quedado dos... -_-U)

Lázaro Muñoz

El Futuro del Anime

¿Os habéis preguntado alguna vez que series de dibujos animados veíais cuando erais pequeños? ¿Cuáles os gustaban más? En mi caso eran: *Mazinger Z, Heidi, Marco, Dartacán y los Tres Mosqueperros, Comando G, Ulises 31, Candy Candy, La Abeja Maya, El Bosque de Tallac* (que hartón de llorar cuando se murió la madre osa...), *La Vuelta al Mundo de Willy Fog*... Cuando fui un poco más mayor llegó mi "Segundo Impacto" con series como *Capitán Harlock, Dr. Slump, Sherlock Holmes*... que continuó con la llegada de las televisiones privadas y el "boom" del anime en nuestro país, con series como *Los Caballeros del Zodiaco, Juana y Sergio, La Panda de Julia, Touch, Johnny y sus Amigos*, casi todas las de "magical girls" que daban al mediodía, *Bola de Dan, Ranma 1/2, Maison Ikkoku, Transformers, Jinete Sable, Shulato, Dragon Ball, What´s Michael, La Rana Raponchi, Eriko, Besame Licia, City Hunter*... Fue durante este "boom" cuando empecé a preguntarme ¿quiénes somos? ¿a dónde vamos? ¿de donde venimos?... o lo que es lo mismo, ¿Por qué todas las series que me gustan son Japonesas? Manga, anime... ¿Qué es eso? Y como cualquier otaku del anime que se ha formado bajo las mismas características, empecé a profundizar en el tema.

Mientras tanto, Manga Films hacia su aparición e inundaba el mercado con géneros de anime que nunca antes habíamos visto (pero que estábamos esperando con impaciencia) y que no tenían nada que ver con todo lo mencionado anteriormente: *Akira, Ghost In The Shell, Macross II, Patlabor, 3x3 Ojos, Evangelion*... y muchas más que podría añadir pero que por falta de espacio voy a obviar.

Y cuanto más podíamos elegir en vídeo, menos podíamos ver en televisión. Llegó la sequía a la pequeña pantalla. La televisión, el principal impulsor del anime en nuestro país nos estaba fallando, y las series se servían con cuenta gotas: *Rurouni Kenshin, Card Captor Sakura, Marmalade Boy, Slayers*...

Por suerte, actualmente con la aparición de las plataformas digitales, el panorama vuelve a acercarse al que era hace algunos años (aunque no esté al alcance de cualquiera).

Con todo esto quiero decir que la televisión es un vehículo imprescindible para el anime, tanto en Europa como en Japón. En Japón -y en algunos países como Italia- ya tienen asumida la importancia de un producto como es el anime. Si la televisión lo continua apoyando entonces el futuro será realmente esplendoroso. Por ello, sois vosotros -aficionados, seguidores casuales, otakus por toda la eternidad- quienes tenéis la llave del anime. Es vuestro "deber" pedir, incluso exigir, que las televisiones emitan mucho más anime, ya sea a través de circuitos autonómicos, estatales o digitales. Sólo así podremos volver a encontrarnos dentro de diez años y seguir hablando del futuro del anime.

Manuel Guerrero

OPINIÓN

La verdad sobre manga y anime

Hace unas semanas estaba yo tan tranquilo por la mañana y me dio por coger el periódico. Cuál sería mi sorpresa al ver un artículo que hablaba sobre manga. Se refería a una estadística realizada por cierta empresa (cuyo nombre me niego a pronunciar), y los resultados me parecieron bastante chocantes: las series emitidas por la 2 de Televisión Española, *Doraemon* y *La Familia Crece*, son claramente feministas. Esto no es algo nuevo, hace un año más o menos la TAC (Asociación de telespectadores de Cataluña) pidió el cese de emisión de la serie anteriormente mencionada debido a que su "marcado" carácter japonés junto a su extraño argumento (incluyendo intercambio de parejas) influiría negativamente en los querubines españoles. Esto, como digo, no es algo nuevo, desde que el manga es manga y el anime es anime, muchas asociaciones claramente fascistas y sin la menor idea de lo que estaban hablando se han dedicado a insultar indiscriminadamente a este pequeño arte del que todos somos fanáticos. El porqué sucede esto es bastante sencillo, tienen que demostrar que existen para algo, y lo más fácil es meterse con las series de dibujos que gozan de éxito (para así hacerse oír), y si son japonesas pues mejor todavía, ya que es un país con costumbres diferentes. Y eso que ahora se meten con *Marmalade Boy*, que antes se metían directamente con todo el género, diciendo que todo era sexo y violencia. No sé quién inició este rumor, pero desde luego está muy extendido.

Supongamos por un momento que esto es cierto, todo el manga es sexo y violencia, todo lo que nos llega es tipo *Urotsukidoji*, todo es como la mayoría de la gente piensa. ¿Y qué?, ¿qué pasaría entonces? Yo me pregunto porqué nadie se mete con el fútbol por ejemplo. Un joven inocente llama Aitor Zabaleta murió por culpa de fanáticos de este (a mi parecer) estúpido deporte, sin embargo nadie dijo nada en su contra, y sigue siendo uno de los eventos más importantes del país. Si queréis violencia no tenéis más que encender el televisor y ver un Telediario, si queréis sexo en Internet tenéis a más no poder, y también los viernes noche en Canal +. ¿Entonces por qué esa manía de meterse con nosotros? El problema es la ignorancia, casi todo el mundo desconoce el tema del que está hablando y se deja influenciar por esas asociaciones y por la falta de información verídica de los medios de información, como pasó por ejemplo con el chico de la Katana, suceso que en Antena 3 achacaron al precioso videojuego *Final Fantasy 8*. O los chicos que jugaban a Rol y asesinaron a un hombre, que hicieron que medio país sentenciara estos juegos de inmediato.
Gracias a Dios, parece que poco a poco este mundillo se va aposentando, y series como *Digimon* o *Doraemon* crean cientos de fans e incluso estrenan sus películas en cines, tal vez las cosas estén cambiando y la gente empieza a abrir su mente y pensar por sí misas. Aunque yo por si acaso seguiré haciendo todo lo que pueda por la integración del manganime, cosa que espero que hagáis todos los otakus, pues nadie más nos va a ayudar.

Juan C. Nogueras [Noguiraki]

OPINIÓN

Poniendo a parir

Recientemente han aparecido en la prensa y la televisión reportajes referentes a las consecuencias de consumir manga, anime y demás parafernalia con respecto a dicho mundillo. Nos hacen referencia a casos famosos de adolescentes que estaban como cabras y que decidieron matar, apuñalar y cargarse a todo el que se le cruzaba por delante.
Sinceramente, creo que es evidente que estos sujetos tienen problemas mentales de origen distinto al mundillo que en esta revista tratamos. No hace falta ser muy inteligente para darse cuenta de que quien se carga a su mujer o a su familia con una katana no está muy bien de la cabeza y por tanto no creo que haga falta que se juegue a un videojuego para creerse uno el protagonista y en consecuencia realizar esta clase de actos (no muy loables, la verdad).
Si tenemos que ver las cosas desde este punto de vista de forma forzada, entonces yo voto porque acaben con los "reality shows" y con los programas y emisoras que a horas no muy recomendables te echan películas en las que la pareja se pone hasta el culo de realizar el "acto sexual" (NdEM3: A veces os pasais de finos ;-).
En todo caso nosotros debemos defender lo nuestro que es el manganime y su mundo, relegando a un segundo plano la ignorancia de periodistas con títulos de tómbola y el sensacionalismo infundado de los que pretenden ganar dinero y audiencia a costa de lo que nosotros consumimos.
De cualquier modo, debemos responder a quienes nos afirmen que el manganime es un mundo de locos lleno de obscenidades con una frase contundente que les haga ver su ignorancia y si fuera necesario explicarles lo que supone nuestra afición. El manganime es más que todo eso. Visto lo sucedido, también deberíamos mirarnos a los que empezamos en el mundillo y la publicidad que quisieron darle al manga al principio las empresas promotoras: "sexo, violencia, apocalipsis...", esto es algo que en cierto modo aún estamos pagando. Por desgracia siempre quedaran ignorantes engreídos. Si ser un friki o un otaku es malo, entonces criticar lo desconocido es peor.

Luis María Martínez [Ferlosio]

A los tópicos les cuesta morir

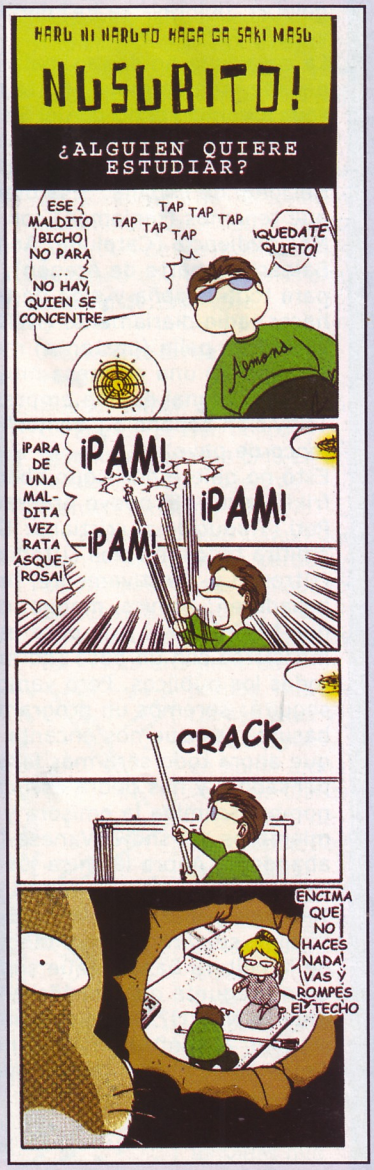
Cada vez que leo la palabra "manga" en un titular de prensa me entran escalofríos. ¿De qué nuevo crimen contra la Humanidad le acusarán ahora? La última, una perla en ABC que relacionaba el trágico suceso de una escuela infantil en Ósaka con la lectura de mangas, sin que hubiera la mínima base para pensar en ello siquiera. Siempre igual, a la menor oportunidad salta el tópico del manga como instigador de violencia. A estas alturas, uno se pregunta cómo puede seguir la delincuencia tan baja en Japón. Después de tantos años y años de lectura de millones de mangas, casi la mitad de la población debería ser ya unos psicópatas sedientos de sangre...

A pesar de todo, sería un error pensar que existe una persecución o un odio especial hacia el manga por parte de los medios de comunicación. No, más bien es una mezcla de ignorancia, cerrazón y sensacionalismo, a veces interesado. Pueden leerse las mismas tonterías y verdades a medias sobre cualquier otro tema poco conocido –es decir, del fútbol para abajo-, lo sé por experiencia. Sólo que a nosotros nos ha tocado uno de los peores San Benitos, el de fanáticos, pervertidos y asesinos en potencia. En realidad, obedece a una ley periodística muy simple: el morbo vende, la normalidad no. Investigar y explicar que hay muchos tipos de manga, que están dirigidos cada uno a un público, que provienen de una cultura muy distinta a la nuestra, etc, sería largo, trabajoso y no daría un buen rédito. En cambio, abundar en que todo el manganime está lleno de escenas de sangre, violaciones y chicas desnudas es fácil, rápido y proporciona llamativos y contundentes titulares. Pero cuando intervienen otros intereses, podemos ver el espectáculo de la hipocresía lucir en todo su esplendor. El caso de *Pokémon* es sintomático. Cuando hace cuatro años ocurrió el famoso incidente del episodio con la secuencia de luces que provocaban epilepsia (en personas que ya la padecieran), a todos los medios se les llenó la boca declarando los terribles y evidentes peligros del anime japonés. Suerte que esos monstruitos nunca se verían por aquí... pero dos años después Pikachu y compañía llegaron convertidos en una máquina de hacer dinero, y con el sello "éxito en USA" a la espalda. Las críticas se fueron suavizando, y finalmente todas las revistas infantiles o de televisión se apuntaron a la moda, con diversos regalitos o promociones. Incluso ABC regaló durante el verano pasado unas láminas con "tus personajes favoritos". Es cierto, a pesar de este éxito fulgurante, se han seguido oyendo comentarios despectivos, pero eso es normal. ¡Incluso la todopoderosa Disney tiene críticas! Lo que no me parece normal es que el 100% de noticias que se publiquen sobre manganime sean negativas. Otro aspecto curioso son los subterfugios que se emplean para mantener intacto el tópico de sexo+violencia. Quizá sea de manera inconsciente, pero parece que una vez creado el mito cuesta menos rodearlo que derribarlo. Por ejemplo, en las cintas que venden de *Heidi* o *Marco* se ha suprimido cuidadosamente cualquier referencia a "manga" o "anime". ¡Sería un trauma si la inocente *Heidi* resultara ser "manga"! Repasad la cinta de *Nikki, la aprendiz de bruja*, o la nueva edición de *Mi vecino Totoro*, con esa espantosa carátula de Buena Vista. Dan la impresión de ser productos Disney que, por un casual, han sido dibujados por un señor japonés llamado Miyazaki. Es decir, que la etiqueta "manga" se reserva para obras de contenido adulto y violento, mientras que las aptas para todas las edades simplemente son "dibujos animados". De este modo, cuando una nueva serie de TV, desconocida por el gran público, se catalogue como manga, los padres pedirán enseguida su retirada, aunque sea tan inofensiva como *Sailor Moon*. Es igual, si es "manga", TIENE que ser mala para sus niños. Y es que una vez que un tópico arraiga en el subconsciente colectivo es muy difícil cambiarlo...

Pero a pesar de todo, soy optimista para el futuro. Pasarán muchos años hasta que el conjunto de la sociedad acepte el manga como una forma de diversión tan válida como otra, pero antes que llegue ese día se acabarán acostumbrando y los otakus ya no seremos tan "bichos raros". Mirad algunos cambios; *Dragon Ball* fue el gran éxito de los 90, pero apenas salió de la TV y los tebeos. *Pokémon* ha traído dos películas al cine, muñecos, juegos, merchandise variado, revistas... *Mononoke Hime* se estrenó con éxito, apareciendo en numerosas revistas de cine con buena crítica. *Digimon* tiene incluso un menú Mac Donald. En el Corte Inglés pueden encontrarse CDs con bandas sonoras de anime, algo impensable hasta hace poco. En la mayoría de revistas de videojuegos y muchas infantiles tienen su sección manga... Es decir, que a pesar de las voces en contra, al final el mercado es el que manda. A nosotros nos toca abandonar ya la actitud de víctimas o de "malditos" y disfrutar de nuestra afición sin complejos, respondiendo a las críticas con tranquilidad y aportando información, nunca devolviendo los insultos. Como dije al principio, la normalidad no llena titulares, así que no les sigáis el juego.

Alberto Aldarabí [Tenchi]

¿Seremos náufragos en el mar de televisiones?



el columpio de NITRO

UNA MUERTE EN LA FAMILIA

Hola compañeros Otakus. "Una muerte en la familia", además de ser el encabezado de la sección de este mes (que en principio es la misma para Minami y Shirase) fue el elegido por ediciones Zinco en 1989 para dar título a la muerte de Robin en los tebeos de *Batman*. El motivo por el que este mes elegimos este título para estas cuatro líneas llenas de improperios y barbaridades (ríete tú de los manga Hentai) es que este mes de Julio, NITRO tocará a su fin en versión radiofónica. Después de nueve maravillosos, eróticos y lubricantes meses de programa en Onda Cero/Radio Salud, nos vemos en la obligación de romper nuestro millonario contrato con dicha empresa. Y de paso asesinar por la espalda a la versión radiofónica de nuestro hijo (ahora empezareis a entender por qué ni en los últimos números de esta fabulosa revista ni en los de Minami - pelotas, pelotas- se incluían los programas de NITRO en versión MP3).

La cosa, que no es tan mala como parece, es que el pasado mes de mayo (no te quites la faja... digo, el sayo), coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona (donde aparte de ligar mucho también curramos) recibimos una suculenta y billonaria oferta de Radio Nacional de España. Esa oferta era mucho mejor que lo que tenemos (teníamos) con Onda Cero/Radio Salud: Más audiencia (Cataluña, Andorra, Valencia, parte de Baleares y parte de Aragón), posibilidad de hacer radio para toda España y algo de tele (en un futuro cercano), hacer radio diariamente (NITRO era semanal) y un sueldo un pelín (bastante) más alto y la posibilidad de trabajar en una empresa muy pero que muy grande. Radio Nacional es una empresa dependiente de Televisión Española ("semos" la primera) y eso no es moco de pavo.

Esto no quiere decir que abandonemos nuestra faceta friki/otaku... El nuevo programa se llamará: Peti Qui Peti (Traducido al cristiano: Si no te gusta te jodes), se emitirá todos los días (¡¡todos!!), durará tres horas (¡¡tres!!) y, efectivamente, tendrá un alto contenido basado en: cómics, manga, rol, videojuegos (lo mismo que NITRO)... Lo que pasa es que todo eso deberá mezclarse con un poco (no mucho) de información para todos los públicos. Pero vamos, que lo importante seguirá: seremos un programa basado en la cultura basura, ésa que nos encanta a todos. Con la ventaja de que ahora todo será más largo (de duración, mal pensados) y nos podrá escuchar más gente. Cambia el nombre, cambia la emisora y cambian algunos miembros del show: Vanesa (la maciza de Vanesa) nos abandona. Ahora la chica juega con abogados y pasa de los locutores. "Mucha suerte guapa".

Tenemos pensado volver al Salón de Manga (y al del cómic), seguiremos montando pollos y liando a los fans de la cultura basura (que son nuestra gente). Pero la gran pregunta que España entera se formula: ¿Está muerto NITRO? No, la respuesta es no. NITRO no está muerto, al contrario... Está más vivo que nunca. Dejamos de ser un programa de radio que se emite en la radio y ahora seremos un programa de radio que exclusivamente se oirá en Internet (y en las revistas de Ares Informática para poder llegar a toda la gente que todavía no tiene internet).

Cada semana nos meteremos en un estudio para grabar de manera exclusiva un show que se colgará (qué mal suena eso) en uno de los portales jóvenes más potentes de la red (pronto diremos cuál es), y se plasmará en los CDs de Minami y Shirase (si Lázaro y Miguel quieren).

También tenemos pensado seguir con nuestros artículos en sendas revistas, y claro está, todo ello bajo el nombre de NITRO. Resumiendo, que NITRO deja de oírse en radio pero no de existir y que además tendrá un hermano pequeño... Más grande, largo y potente (que igual se lo come con patatas). El nuevo programa tendrá mucha música, gags, imitaciones, llamadas cachondas y muchas (muchísimas) tías con poca ropa. Que Vanesa se marcha pero nosotros hambre no pasaremos. Desde aquí queremos mandar un abrazo infinitamente grande para toda la gente que creyó que NITRO merecía ser escuchado, en especial a la peña de Onda Cero/Radio Salud por abrir la primera puerta. Luego ya estarían editoriales, tiendas, etc, con los que pensamos seguir colaborando de manera intensa y diaria. Gracias a ese par de elementos peligrosos, Lázaro y Miguel, y a la gente de Comicvia por tantas patatas y tanto whisky. Y gracias a vosotros queridos/as lectores (u oyentes) que con vuestras bragas usadas inundáis nuestros buzones cada mes. Ahora si tenéis la suerte de vivir en: Cataluña, Valencia, Baleares, Aragón o Andorra... Nos podréis escuchar cada día... Y el resto cada semana en la red y cada mes en las dichosas revistas. ¿Está todo claro?

Para dudas y consultas nitroshow@hotmail.com. ¿Fale? Pues lo dicho. Felices vacaciones (vacaciones santillana...), nos leemos el mes que viene, misma hora, mismo sitio... Este mes, es un pelín más corto pero es que no damos para demasiado más (y es que me espera un vuelo destino Ámsterdam, y no llego nenes). Un abrazo de los locutores más pillados para los otakus más chachis del planeta. Bye julais.

Alex Salgado y Jordi Tuñon (muertos y resucitados)

EL CORREO DE TSUKI

FERIA, FERIA, FERIA, PEDAZO DE CASETA QUE NOS VAMOS A MONTAR, FEEERIIA. PUES ESO, QUE MI CIUDAD ESTÁ DE FERIA Y CON ELLA LLEGAN LOS CACHARRITOS, LAS TÓMBOLAS, LOS GOFFRES (UMMM... QUÉ BUENO) Y ENTRE OTRAS COSAS, LAS GRÚAS, DE LAS QUE MIS AMIGOS ME ALEJAN POR MI ANSIA DE ENGROSAR MI COLECCIÓN DE PELUCHES. ESTE AÑO LOS HABÍA DE DIGIMON, POKEMÓN, Y DE LAS SUPERNENAS ENTRE OTROS, PERO COMO EL AÑO PASADO CONSEGUÍ (NdEM3: EJEM, EJEM) MUCHOS MUÑECOS DE POKEMÓN, ÉSTE HE PREFERIDO DEDICAR MI ESFUERZO Y DINERO A LOS DIGIMON. POR DESGRACIA, PESE A GASTARME LO MÍO, LA SUERTE NO ME HA ACOMPAÑADO, Y NO HE CONSEGUIDO NINGUNO. MENOS MAL QUE MIGUEL FUE TODO UN CABALLERO Y ME CONSIGUIÓ NI MÁS NI MENOS QUE CUATRO DE ELLOS: AGUMON, GATOMON, PIYOMON Y PARUMON (NdEM3: SI ES QUE NO PUEDE SER).

REVISTA SHIRASE. ARES INFORMÁTICA, S.L.
AVDA./MARE DE DEU DE MONTSERRAT 2 BIS.
09870 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
shirase@aresinf.com

Mailing

Sara Requena [Kaey]
Av/ Primado Reig Nº 103 pta 3
46020 Valencia
Desea cartearse con aficionados de todo tipo y sobre todo con guionistas con buenas ideas.

Mario Pérez Espinosa
C/ Santa Susana 28, 1º1ª
28033 Madrid
Le gustaría conocer chicas de su misma ciudad.

Samuel Vera Sanchez [Miki Koow]
C/ Moncayo 14 3º B
29640 Fuengirola (Málaga)
Le gusta *Utena, Rurouni Kenshin, Slayers, Evangelion...*

Aurora Fernandez Moreno
Casa de Reposo los Madroños
12594 Oropesa del Mar (Castellón)
Le gusta *Rurouni Kenshin, Clamp, Alita, Evangelion, I´´s...*

Bartel Gonzáles (Ryoko)
C/ Mina de la ciudad 12 14 2º 1ª
08042 Barcelona
No le importa ni la edad, ni el sexo, ni los gustos, sólo desea conocer gente nueva.

Eva Mª Teresa Saameño
C/ Blasco Ibáñez Nº 10
50007 Zaragoza
Le gustan *Card Captor Sakura, Video Girl Ai, Escaflowne, Marmalade Boy, Sakura Mail...* y le encantaría que en el remite, en vez del nombre real, pusiesen el del personaje de manga favorito de cada cual.

Sandra Torrecillas Robles
C/ Torres i Bages Nº 13
Parets del Valles
08150 (Barcelona)
Son cinco chicas de entre 12 y 14 años con infinidad de series preferidas, por lo que no dudéis en escribirles.

Verónica Alcaide Campello (Alicante)
Así que al final ganaste el concurso y ni más ni menos que el primer y segundo premio. ¡Si es que estás hecha una artistaza! Bueno, ahora me tienes que enviar las fotos del evento y el cómic para que lo incluyamos en el CD, porque como no lo hagas me voy a enfadar mucho, ehhh...
A mí también me encantaron las OVAs de *Rurouni Kenshin* y me parecen bastante mejores que la serie en sí.

Sara Requena [Kaey] Valencia
Paso tus felicitaciones a EM3 que fue el que ideó el nombre de esta revista, que en japonés significa "información".

Tus críticas hacia Minami son razonables ya que Shirase es infinitamente superior, je, je (buen rollito Lázaro ;-). Me alegra que los lectores estén satisfechos con nuestro trabajo, pues en ocasiones es muy duro compaginarlo con el resto de quehaceres, sobre todo el correo que se hace de un día para otro.
Por cierto yo también he visto el vídeo de los japoneses que recrean el opening de *Sakura* a imagen real; esos sí que son frikis y si no me equivoco salió en uno de nuestros CDs.
Me encanta tu dibu de la chica rubia de labios carnosos, y por cierto me has dejado flipada con que despierto en ti una gran simpatía. Es el piropo más bonito que me han echado desde que estoy escribiendo para en correo ¡gracias!
Palabras así me hacen muy feliz. Y no olvides volver a escribir, ¿vale?

Kira García y Sunny (Vigo)

Rocío Rodríguez Tomares (Sevilla)
Las tiendas más cercanas a Tomares que conozco son Nostromo (C/Carlos Cañal 24 Sevilla, Tlf: 954 211 818) y Mangaline Comics (C/DR. Leal Castaño Torre-1 local nº 5 bajo 41009 Sevilla, Tlf: 954 902 961, pedidos@mangaline-comics.com). En cualquiera de las dos seguro que encontraras el tomo de *CardCaptor Sakura* y los CDs de *Marmalade Boy* y tranquila que ya haremos algún artículo de esta serie.

Mario Gutiérrez Madrid
Bueno, cumplí 20 añitos el 16 de Enero, aunque no los aparento. Conocí a EM3 en una tienda de rol de Algeciras llamada Amuleto, y nos presentó un amigo común que era mi Master en las partidas de *Vampiro*. Él me dijo que me presentaría a un chico que tenía todo sobre *Evangelion*, y así lo hizo una tarde de partida. Nos caímos bien, y poco después, en honor a una visita de Chiisai (traductora de *Marmalade Boy* entre otras) hicimos una quedada algunos de los otakus de la zona, y unos cuatro meses después fuimos a las segundas Chibijornadas de Marbella (una de las mejores jornadas que

Sunny Ghiba (Panjón)

recuerdo, de todo eso hará cosa de tres años ya).
¿Quieres encontrar una chica como yo? Tienes que saber que tengo muy mal genio (NdEM3: Lo corroboro, créeme), aunque también soy muy simpática, modestia aparte ^_^.

Pues... no sé, ¿ir a tiendas especializadas?, la verdad es que como dicen mis amigos roleros las chicas como yo no abundan. Sin embargo, lo cierto es que no sé si eso es un piropo, pues a veces pienso que soy rarita porque no hay muchas chicas con aficiones como la mía. Luego pienso que cada vez somos más, y que a fin de cuentas, lo raro no es necesariamente malo.

Anna Gómez
Premia do Dalt (Barcelona)
He de decirte una cosilla sobre el dibu a color que me envías, y es que me visto que ya ha sido publicado en el número de junio de Dokan. Por esto, no me queda más remedio que regañarte un poquito por no mandarme un dibujo para nosotros solos. ^_^

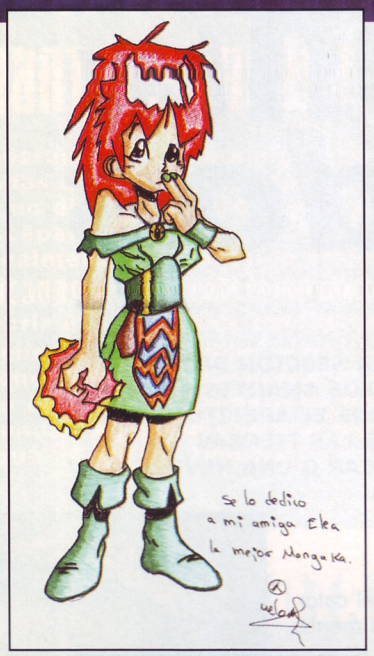
Cristina Ropero
Canovelles (Barcelona)
Todos los programas necesarios para ver el CD se encuentran en el interior del mismo, por lo que si no ves alguna imagen puede ser problema de la configuración del ordenador (si no se ve nada, también puede ser culpa del propio CD, pero si sólo son algunas cosas, entonces el CD no tienen nada que ver). Prueba a verlo en el PC de algún amigo, para cerciorarte de dónde está el fallo.
En *Digimon Tamers* no aparecerá ningún personaje de las sagas anteriores. Bueno, en ninguna de las partes de Digimon se muestran claramente los sentimientos de Sora frente a Tai o Matt, por lo que a saber cuál de los dos le gusta.
¿Cómo no voy a mandar saludos a Ashura, Vicky [Sakura] y Soki de tu parte? Y por supuesto que puedes volver a escribir, vamos es que eso ni se pregunta. ;-)

Melody Torao
La Cañada (Almería)
Como siempre es bueno guiar a una recién iniciada, te diré que un friki es un fanático de cualquier serie tanto de manga como de anime... etc, pero eso no tiene por qué ser malo. Viene a ser la versión española de otaku, y el sentido negativo o positivo, va unido a la frase en que se utilice.
Shojo Kakumei Utena consta de un manga de 5 tomos, y una serie de animación (de la que Dynamic SK editó las 4 primeras cintas y la televisión catalana emitió por completo -39 episodios-).
No existe una segunda parte de

Sara Requena [Kaey] (Valencia)

REVISTA SHIRASE. ARES INFORMÁTICA, S.L.
AVDA./MARE DE DEU DE MONTSERRAT 2 BIS.
09870 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
shirase@aresinf.com

Raquel Pardo (La Coruña)



Melody Torao (La Cañada)

Marmalade Boy, ni del cómic ni de la serie; una verdadera pena.
Desde aquí le mando saludos a Elea Ortiz, tu mangaka favorita.

Sunny Giba
Panjón (Pontevedra)
Pues sí que te has dejado dinero al bajarte de Internet los tomos de *Candy Candy*. ¿No te habría salido más barato comprarte los tomos japoneses?
Si quieren hacer un artículo de esta serie para la revista puedes mandárselo una vez terminado a Miguel, y con un poquito de suerte...
Pues no sé para cuándo Glénat sacará el siguiente art-book de *Sailor Moon*, pero no creo que falte mucho.
De nada por publicarte los dibus, a fin de cuentas tú eres una incondicional de la revista y todos los meses me mandas cartas. Y si este verano vas a tu casa de Estepona, podríamos quedar, pues no queda muy lejos de donde Miguel y yo vivimos. ¡Ah! Muchas gracias por dedicarme el dibu de *Digimon*, que es una verdadera monada.

Loida Caballero Priego de Córdoba (Córdoba)
Ante todo he que decir que esta carta ha llegado por error a mis inocentes manos, ya que iba dirigida a Minami. Sin embargo, como descubrí este pequeño detalle tras abrir y leer la carta, no he podido contenerme a contestarla; no sin antes aclararle una par de cosillas a la amiga Loida.
Respeto que sientas predilección por Minami, pues reconozco que puede ser muy entretenida, pero no admito que la pongas como la mejor de todas cuando en tu propia carta admites no haber leído Shirase nunca. Podrías hablar con conocimiento de causa, ¿no? Respecto a la calidad del CD, no cabe ninguna duda que el "más mejor" es el nuestro, cosa que admitió el propio Lázaro.
Una vez echado el rapapolvo, he de decirte que fue una lastima que os echasen de la casa que teníais para fomentar el manga; pero siempre podéis crear una asociación y así pedir subvenciones y un lugar de reunión. El organizar todo eso no es tan difícil, te lo digo yo que lo estoy haciendo ahora mismo en mi ciudad.

Mar Gonzalez (Tarragona)

CAPÍTULO 3:

En Japón hay un lugar para Todos

Texto por Verónica Calafell

¡HOLA A TODOS! AQUÍ ESTAMOS DE NUEVO CON NUESTRA SECCIÓN DE CULTURILLA, *NIHON KARA*, PARA QUE NADIE DIGA QUE LOS AMANTES DEL MANGA NO ESTUDIAMOS. HOY NOS PROPONEMOS ABRIROS EL APETITO HABLÁNDOOS DE LAS DELICIAS (Y NO TAN DELICIAS) DE LAS TIERRAS NIPONAS. ESPERO QUE TENGÁIS A MANO ALGO PARA PICAR O UNA NEVERA CERCA. ¿LISTOS? ¡VAMOS ALLÁ!

Alimento básico, ¡toma arroz!

No es un mito, es cien por cien verdad: los japoneses adoran el arroz. Tal vez más incluso que nosotros el pan, y lo toman para desayunar, almorzar y cenar, a todas horas, en pequeños boles que siempre acompañan a la comida principal. Existen unas máquinas llamadas *suihanki* en las cuales pones arroz y agua y en 15 minutos tienes un arroz en su punto (el punto japonés es algo más duro, menos cocido de lo que nosotros estamos acostumbrados). ¿Que qué más? Pues nada, no os asustéis, los japoneses comen arroz sin ningún aliño. Al principio cuesta de tragar, pero una vez te acostumbras está riquísimo. Ah, lo del estreñimiento, eso sí que es falso...

Una dieta equilibrada

La dieta japonesa tiene fama de ser una de las más sanas y equilibradas del mundo, baja en calorías. En verdad, hay bien pocos japoneses gordos, aunque recientemente se empiezan a ver algunos desde la introducción de los *fastfood* americanos.
Un japonés suele comer pescado 4 veces por semana y carne sólo 3 o ni siquiera tanto y en pocas cantidades, siempre cocinada con verduras y setas (*sukiyaki*), raramente frita. Como platos calóricos tenemos el *tempura*, verduras y marisco rebozados con una harina especial y *kara-age*, pollo también rebozado con otro tipo de harina.
Los japoneses dan mucha importancia a los hábitos alimenticios, y así tienen alimentos específicos para combatir el cansancio por el calor (*unagi,* anguilas) o especialmente buenos para la salud (*tôfu* y *nattô*). El *tôfu* es cuajada de soja, se puede comer crudo o cocinado en *sukiyaki,* por ejemplo. Y el *nattô,* si os lo podéis llegar a comer (por su olor especialmente repulsivo), son sojas fermentadas.
Los amantes del pollo no os perdáis el *yakitori,* trocitos de pollo clavados en palitos con una salsa deliciosa (pinchitos vamos, pero ¡qué pinchitos!).

Made in Japan

Hay productos que sólo se encuentran en Japón, como el *tôfu* que ya hemos nombrado. Tenemos además *miso shiru,* sopa de soja fermentada que normalmente se toma en el desayuno, junto con el arroz y otras delicias, y el *daikon,* un tipo de rábano enorme y con un sabor ligeramente diferente de los rábanos que solemos comer.
Y para los amantes de la sopa (¡yo, yo!), no os perdáis el *udon*, sopa con fideos gruesos japoneses, y el *soba*, fideos hechos de trigo, de un color más oscuro.

Desayunos para campeones

En Japón, como en Europa, saben que el desayuno debería ser la comida más fuerte del día, y en teoría (quien tiene tiempo) así lo hacen: un bol de *miso shiru*, otro de arroz, té caliente y *tôfu* o algún otro guiso, vamos, lo que nosotros llamaríamos "fuerte" para empezar el día. En cambio, el *sarariman* apurado a las 6 de la mañana opta por un café y una tostada rápida en el tren, una costumbre bastante moderna, y que incluso muchos se saltan (esa salud...).
¡Ah! Todos los boles y platos que se utilizan en la comida se sirven en una bandejita individual para cada comensal, ya sea en el restaurante o en la casa, no existe el concepto del plato único. Hace un efecto muy bonito, a pesar de que la perjudicada en usar tanto trasto es el ama de casa a quien le toca lavar platos, os podéis imaginar...

Sukiyaki, ¡la carne todavía no está cocida!

Apetitoso, ¿verdad? Pero no tocar...

¿Sabías que hay en el escaparate del restaurante japonés?

En Japón existe la costumbre de exponer las comidas que pueden encontrarse en el restaurante en el escaparate, unas exposiciones realmente impresionantes dedicadas a deleitar los ojos y abrir el hambre del posible cliente. En principio, uno piensa iñam, qué rico!, pero luego ¿y cómo se conserva esta comida, la cambian a diario o qué? Pues no amigos, se trata de réplicas perfectas de plástico que se encuentran ya no sólo en los restaurantes de lujo sino también en los bares de universidades y demás lugares más modestos. Tal vez lo hagan para que los que no entienden el nombre en japonés se hagan una idea... A que son muy considerados, ¿verdad?

Hablando con los protagonistas

中橋易史 Nakahashi Yasushi, 27 años

Y VOLVEMOS CON EL PERSONAJE DEL MES QUE NOS CUENTA MÁS COSAS SOBRE NUESTRO TEMA EN *NIHON KARA*. ESTA VEZ HEMOS HABLADO, CÓMO NO, CON ALGUIEN QUE NOS PUDIERA HACER UN PLATO BIEN SUCULENTO DESPUÉS DE TANTO HABLAR DE COMIDA... EL COCINERO DE "CAFE TARO", RESTAURANTE DE LA *KYOTO GAIKOKUGO DAIGAKU*, UNIVERSIDAD DE LENGUAS EXTRANJERAS DE KYOTO.

SHIRASE: Buenos días Yasushi-san, ya lleva rato trabajando, ¿verdad? (son las 9 de la mañana)
YASUSHI: Sí, hemos empezado a cocinar y preparar cosas a las siete y media. Si no sería imposible tenerlo todo preparado para las 12, hora de comer.
S: ¿A qué hora termina de trabajar?
Y: Generalmente a las ocho de la noche, más o menos.
S: ¡Eso son muchas horas! ¿De lunes a sábado?
Y: Eso es.
S: ¿Vacaciones?
Y: Tres o cuatro días al año, porque en verano cuando la universidad cierra voy a Tottori a trabajar a un albergue de juventud, así que...
S: ¿Cuál es la comida que más se vende en "Cafe Taro"?
Y: El B Lunch, ya sabes, una bandeja preparada con varias cosas que cada día cambia. Unas veces es carne de cerdo y un bol de udon, otras un plato a base de pescado, siempre con el *miso shiru* y el arroz de acompañamiento, claro.
S: El alimento básico en Japón.
Y: Sí, cada día gastamos aquí unos 100 kilos de arroz, ¡suerte que tenemos las *suihanki* que si no!
S: Y de cocina internacional, ¿cómo andamos, Yasushi-san?
Y: Ay, mal, aquí hacemos spaguetti a la carbonara pero no tienen mucho que ver con los auténticos italianos, y la paella española no la sé hacer, voy a tener que ponerme a estudiar... De vez en cuando, en ocasiones especiales, hacemos algo francés, utilizando salsa de queso y de tomate, pero tampoco sé yo si se parece mucho...
S: Dicen que la cocina japonesa es muy sana, ¿qué opina el experto?
Y: Pues no sé, yo creo que si uno come de todo y no se pasa en las cantidades debe ser sano, pero eso de que no hay japoneses gordos no es del todo cierto. Mírame a mí (carita de pena), y tampoco es que coma tanto...
S: ¿Qué diferencia hay en cuanto a quehaceres entre el *chef* (voilà) y sus ayudantes?
Y: Bueno, mis ayudantes y yo somos más o menos de la misma edad y nos llevamos muy bien, así que todos hacemos lo que podemos, yo lavo platos como el que más, e intentamos así pasarlo bien. No es corriente, ¡pero somos japoneses modernos!
S: ¿Le gustan los manga de cocina?
Y: Pero ¿¿¿cuándo quieres que los lea????
S: Ok, es verdad, bueno, ¿qué me aconseja hoy de menú?
Y: Hoy, sin duda, *yakitori*, mi comida preferida. ¿No hueles?
S: Gracias Yasushi-san, nos has ayudado mucho. A las doce nos vemos para el *yakitori*. Estas tres horas serán largas...
Y: Yo también me tomaré un descanso y comeremos juntos, ¿vale?
S: Por mi encantada.

El tópico del pescado crudo

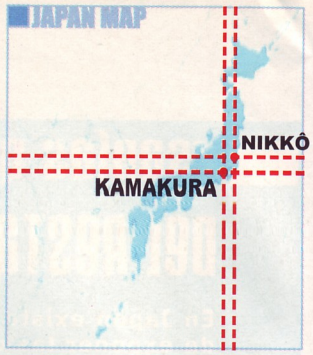
¿Todavía no os ha entrado hambre? ¿Ni un poquito? Pues ahora veréis, porque llegamos al tópico que todos temen, el pescado crudo, en todas sus variedades, *sushi*, *sashimi*, etc. Sí, en Japón se come pescado crudo encima de porciones de arroz o con algas. Superada la reticencia inicial (¡que os estoy viendo las caras!), el *sushi* y el *sashimi* son considerados unas auténticas delicias, no os dejéis llevar por las malas lenguas y probadlo, ¿prometido? (NdEM3: Sí, hacedlo. Yo personalmente recomiendo el de atún)

Importaciones

Por último, no podemos olvidarnos de los manjares importados. De China, los *gyôza*, empanadas de carne o verduras, y el *ramen*, sopa de fideos muy finos que se come sorbiendo ruidosamente (muestra de que está rico), lo que en algunos lugares se consideraría una verdadera grosería. Y de la India, el *curry*, con un sabor un poco diferente al original, no tan picante, pero aun así realmente bueno.

Si no habéis corrido ya a la nevera y todavía estáis leyendo, sólo me queda despedirme hasta el próximo mes, espero haberos dejado un buen sabor de boca (nunca mejor dicho) y sobre todo muchas ganas de venir a probar. Nos vemos en *Nihon kara, sayônara, baby!*

¡Itadakimasu! (¡Que aproveche!) Hoy, sushi.



Nikko y Kamakura

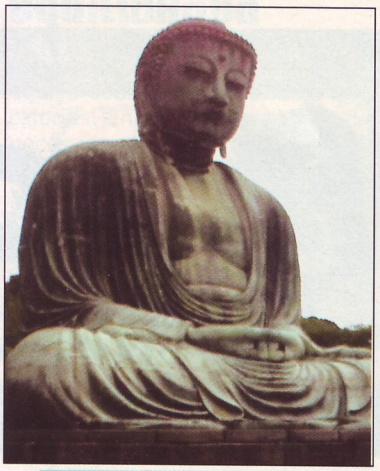
¡HOLA A TODOS LOS VIAJEROS Y VIAJERAS DE SHIRASE!, ¿LISTOS PARA UN NUEVO RECORRIDO? HEMOS DEJADO YA LA GRAN CIUDAD PARA COGER UN POCO DE AIRE PURO, APRENDER HISTORIA DE LA ÉPOCA DE LOS *SAMURAI*, ADMIRAR EDIFICACIONES RELIGIOSAS, PAISAJES Y UN POCO DE TODO. ¿TODOS PREPARADOS? PUES ANDANDO... HOY VISITAREMOS DOS CIUDADES FÁCILMENTE ACCESIBLES DESDE TOKIO: NIKKÔ Y KAMAKURA.

NIKKÔ

A unas dos horas de Tokio al norte en tren se encuentra Nikkô, albergue de tesoros culturales e históricos que son visita obligada para el viajero en Japón. Vale la pena dedicarle como mínimo un día entero. Nikkô tiene su origen en 782, cuando un monje budista escaló el monte Nantai y estableció allí un templo. De hecho, Nikkô es famoso por ser uno de los centros del budismo en Japón y tiene innumerables templos.

Pero sin duda, lo más importante de Nikkô es el Tôshôgu, lugar donde descansan los restos del famoso *shôgun* Tokugawa Ieyasu (¿recordáis *Saber Marionette J*?). En su honor se elaboró este templo sintoísta, según dicen el más barroco de Japón. Tras visitar el Tôshôgu, otra visita obligada es el Rinnoji, otro templo donde encontraréis unas graciosas estatuas de tres monos, según dicen, sabios, que se tapan los oídos, los ojos y la boca respectivamente.

La tercera cita obligada son el Yumei-mon, la entrada más elaborada del Japón (aquí siempre es "el más" algo, ¿os habéis dado cuenta?" y su contraste, la parca Kara-mon. Si os queda todavía energía podéis disfrutar de muchos más templos, pero para los que se harten del tema hay otras posibilidades, como visitar la cascada de Nikkô y sumergirse en un paisaje sobrecogedor, o ir a un parque de atracciones, abundantes en Nikkô.



El imponente Buda, Kamakura.

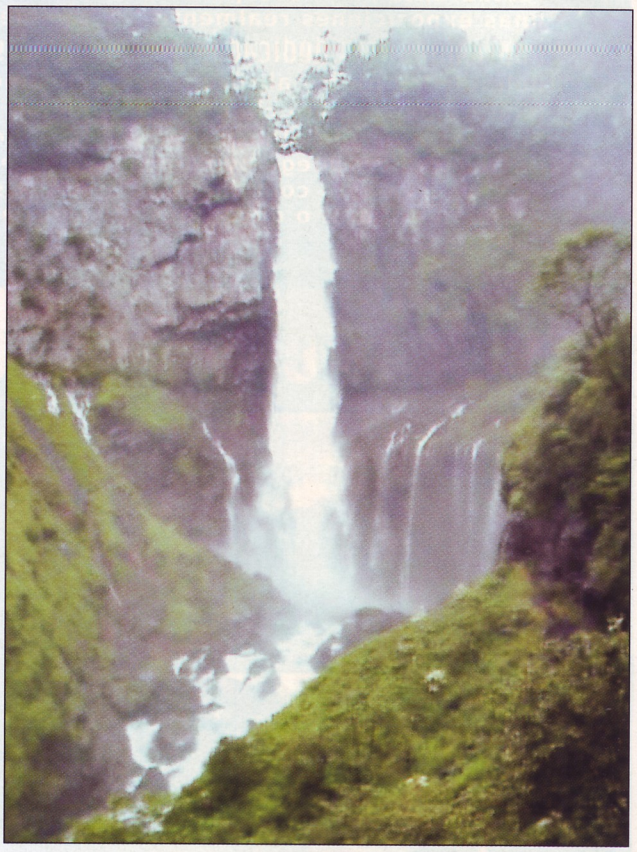
KAMAKURA

La otra escapada ineludible de la capital es a menos de una hora al suroeste de Tokio, Kamakura, una ciudad llena de historia y tradición, que bien vale una visita, si podéis de otro día entero.

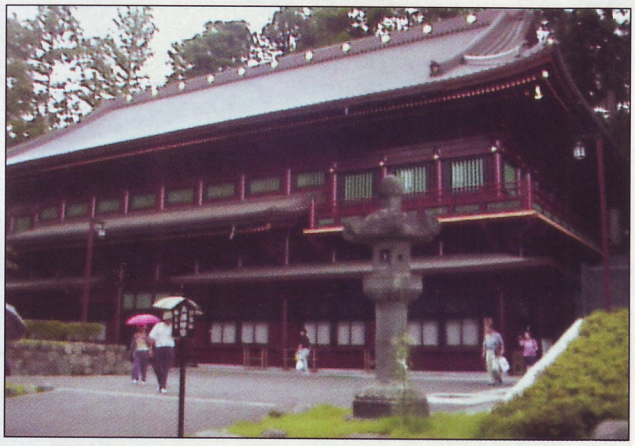
Fascina a cualquiera, porque, pese a ser un centro turístico, ha sabido conservar su carácter. Disfrutad del mar, de los diversos templos y cuevas (Engaku-ji, Meigetsu-in, Kencho-ji y Hachiman-gû). No os arrepentiréis, prometido, y además todo está relativamente cerca, de manera que puede hacerse fácilmente caminando. Kamakura, en conjunto, es una combinación pintoresca y atractiva, con tiendas con delicias expuestas en calles estrechitas, gente amable, montones de historia e incluso un Mac Donald's que ostenta el récord de hamburguesas vendidas en un sólo día, un primero de año. Pero el punto clave en Kamakura está en el *Daibutsu*; una estatua gigante de Buda, al sur de Kamakura, la segunda más grande del Japón, tras la de Nara (Kansai), que está en el interior de un templo por lo cual tal vez no es tan impresionante. Yo no sabría decir cuál es mayor...

Como os podéis imaginar, el *Daibutsu* es la atracción por excelencia de Kamakura, por lo cual vale la pena levantarse temprano para llegar antes que la multitud. Haciéndolo así, podréis no sólo visitar esta estatua y tomar fotos geniales sino también entrar en el interior de este monstruo por veinte ridículos yenes... ¿No os tienta la idea?

Aquí os espero el mes que viene, con la mochila y mucha energía, ¡agarraros bien todos que nos vamos a escalar el Monte Fuji!



Cascada en Nikkô



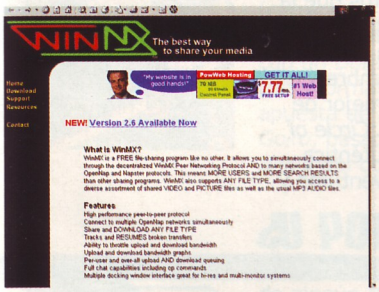
El Tôshôgu de Nikkô, un templo sintoista.

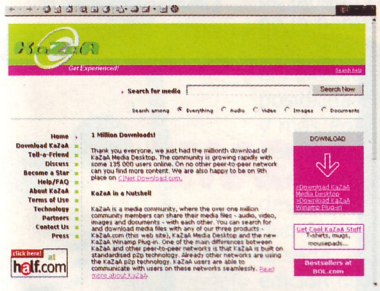
A REY MUERTO REY PUESTO

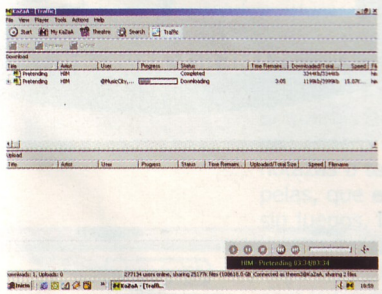
¿Quien ocupará el trono de *Napster*?

Texto por Oriol Rosales [URI]

LA AVENTURA DEL NAPSTER, TAL Y COMO LA CONOCEMOS, PRONTO LLEGARÁ A SU FIN. ATRÁS QUEDAN MILLONES DE CANCIONES QUE HAN CAMBIADO DE MANOS EN LOS ÚLTIMOS MESES SIN PAGAR UNA SOLA PESETA. SIN EMBARGO, LA JUSTICIA HA TOMADO CARTAS EN EL ASUNTO Y HA IMPUESTO A LA COMPAÑÍA LA OBLIGACIÓN DE FILTRAR TODAS LOS INTERCAMBIOS EN BUSCA DE CANCIONES CON COPYRIGHT SI QUIERE ELUDIR EL PAGO DE LOS DERECHOS DE AUTOR. LOS DIRECTIVOS DE NAPSTER DESPUÉS VER EL DESCENSO EN EL NÚMERO DE USUARIOS Y LA INEFICACIA DEL FILTRAJE, SE ESTÁN PLANTEANDO MUY SERIAMENTE CONVERTIR NAPSTER EN UN SISTEMA DE PAGO.







Ante esta medida han surgido multitud de clones y primos lejanos de Napster que pretenden ocupar el lugar que ocupaba el sistema de intercambio de canciones por excelencia, mejorando algunos aspectos y cubriéndose las espaldas ante posibles represalias de las discográficas. El talón de Aquiles de Napster fue sin duda el modo en que funcionaba su red, pues cada cliente se conectaba a un servidor propiedad de Napster donde estaba almacenada toda la información del resto de clientes. Así, Napster centralizaba todas las transacciones entre nosotros, los desaprensivos internautas infractores de la ley, y por ahí les pudieron pillar y llevarlos a los tribunales. Sin embargo, los nuevos programas funcionan de manera descentralizada, sin pasar siempre por el mismo servidor para llegar de un usuario a otro.

Por tanto, el propósito de este mes será intentar echar un vistazo a estas nuevas alternativas, todo por supuesto desde el punto de vista del aficionado al anime. Y digo esto porque hasta que Napster acabe por volverse un sistema de pago, la gran mayoría de canciones de anime son capaces de eludir el filtro al ser títulos o autores casi desconocidos para las compañías americanas. Incluso es posible encontrar incluso canciones comerciales, variando ligeramente la búsqueda. Por poner un ejemplo, si buscamos los temas cuyos vídeos fueron animados por Leiji Matsumoto para el grupo "Daft Punk" no encontraremos resultado alguno, pero si en su lugar probamos con "Daf Punk" (sin la 't') nos devuelve más de 100 ocurrencias. Es decir, cambiando algunas letras aún se puede evitar el filtraje. Pero desgraciadamente, tarde o temprano Napster dejará de ser lo que es y habrá que elegir un sucesor. Respecto los aspirantes, en general, además de permitir el intercambio de un amplio abanico de tipos de archivo ya sea audio, vídeo, o imágenes, permiten reanudar descargas cortadas, algo que se echaba mucho en falta en Napster. Estos son algunos de los candidatos más aventajados:

WINMX

www.winmx.com

Este interesante programa posee una virtud que le diferencia del resto, y es la de poder elegir el servidor al que conectarse, permitiendo incluso conexiones simultaneas a diferentes redes de usuarios. Con lo que la cantidad de resultados crece alarmantemente, al igual que la de usuarios. En su contra tiene el que es algo complicado a bote pronto, pero cuando le coges el truco es muy útil.

IMESH

www.imesh.com

De entre todos, iMesh destaca como el más rápido en lo que a velocidad de transferencia se refiere, supera con holgura a sus competidores en ese aspecto. Incluye, además, un sistema de personalización con skins al estilo Winamp. Sin embargo, por otra parte, también es uno de los más inestables, se cuelga bastante, aunque eso es algo que probablemente se solucionará en las sucesivas versiones.

KaZaa

www.kazaa.com

Este proyecto presenta dos opciones al usuario: primero, su página web incorpora un buscador plenamente operativo que permite probar el sistema antes de bajarse el programa e instalarlo. Y una vez hemos decidido instalar KaZaA en nuestro sistema permite hacerlo como un plug-in del Winamp, o como un programa independiente, como Napster o iMesh. Hay que decir que el buscador de la web sólo permite un número limitado de búsquedas y devuelve sólo unos pocos resultados, algo que no pasa con el programa que instalemos en nuestro ordenador.

GameBoy ADVANCE

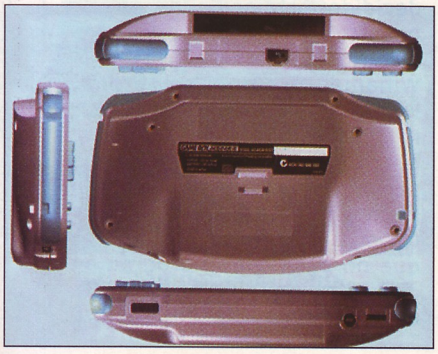
Texto por Jose C. Fernández [Magus]

SALUDOS, JUGONES! HOY NOS TOCA ANALIZAR LA ÚLTIMA CONSOLA QUE HA LLEGADO A NUESTRAS FRONTERAS, LA FABULOSA GB ADVANCE, CON TODOS SUS PROS Y CONTRAS. Y ADEMÁS, UN FABULOSO VIAJE EN BARCO POR LOS CIELOS DE ARCADIA EN EL MEJOR RPG DE DREAMCAST.

Nintendo es muy consciente de que en sus horas más oscuras, su pequeña portátil le ha sacado de más de un aprieto. Por ello, el lanzamiento de la que será la sustituta de la actual GameBoy Color ha estado cuidado en todos y cada uno de sus aspectos. Veamos, parte a parte, qué ofrece la nueva reina de las portátiles.

Técnicamente

A nivel técnico, la nueva portátil nos ofrece un procesador de 32bits RISC con un co-procesador de 8bits, 32000 colores simultáneos en pantalla de una paleta de 16bits, y 32 canales de sonido para completar el cacharro. Una pantalla mucho más grande que la de GB Color, 40.8x 61.4mm con LD anti-reflectante y una autonomía 5 horas mayor (entre 15 y 20h en total) con tan sólo 2 gramos más de peso. ¿Y cómo se traduce todo esto a los juegos? Pues con unos gráficos 2D con una calidad a caballo entre la Super Nintendo y la PlayStation, con posibilidad de reproducir vídeos, gráficos 3D, un mejorado modo 7 (NdEM3: que no es más que, principalmente, situar una imagen inclinada a modo de suelo y otra de cielo, con posibilidad de rotarlas y movernos por ellas como queramos) y efectos de zoom, acompañados de música con canciones y voces (de hecho, puede reproducir MP3).



Después de las primeras demos que se vieron en el E3, todas las preguntas que han circulado por Internet apuntaban hacia un solo sitio... ¿Hasta dónde puede llegar esto?

Posibilidades

Para empezar, su baza inicial es la absoluta compatibilidad con todo el elenco de juegos actual de la GB y GB Color, con lo que partimos de un catálogo de varios miles de juegos. Y para hacerlo todavía más atractivo, la propia Nintendo ha preparado sus últimos lanzamientos para GB Color con ampliaciones cuando se jueguen en la Advance. Así, los dos nuevos cartuchos de *Zelda, Oracle of Season* y *Oracle of Time* tienen nuevos templos, personajes e ilustraciones cuando los introducimos en la nueva portátil (irresistible para frikis y rescatadores de princesas ^_^).

Además, la GBA nos ofrece ampliar nuestras amistades con juegos para 4 jugadores mediante un nuevo cable link. Así, juegos como *Mario Kart Adv* o el ultimísimo *ChuChu Rocket* ya admiten la posibilidad de dejar mal a nuestros amigos, siempre que éstos tengan su propia GBA y el juego.

Y como última curiosidad, también podemos utilizar nuestra nueva consola como mando para el próximo lanzamiento de Nintendo, la Game Cube, una nueva consola que viene junto con X-BOX a ponerle las cosas muy mal a la PS2.

Sí, muy bonito, pero ¿que pasa con los juegos?

Aparte de los lanzamientos que la acompañaran en nuestro país, *SuperMario* y *F-Zero*, en breve llegarán títulos con renombre y solera. Posiblemente el mejor de todos sea el *Castlevania:Circle of the Moon*, que es una auténtica MARAVILLA 2D, entre aventuras y

plataformas, y a la altura del de Play. Precisamente algunos de los grandes éxitos de la PlayStation serán versionados para la portátil, como es el caso de *Rayman* (plataformas), *Broken Sword* (aventura gráfica), *Silent Hill* (aventura gráfica) o una nueva entrega de *Spyro* y *Klonoa* (plataformas). No podemos olvidar los títulos de SEGA como *Sonic*, CAPCOM con *MegamanEX* y *Breath of Fire* (rol), *Final Fight* y *Street Fighter Alpha 3* (ambos de lucha, y este último el mejor juego 2D de lucha de Play). Nintendo nos promete entregas de *Banjo Kazooie* (plataformas), *Diddy Kong* (carreras) y *Metroid* (aventura), y los más otakus nos encontraremos con un *Doraemon* (plataformas/aventura) y la apuesta de Infogrames *Legacy of Goku*, basada en la serie *Dragon Ball* y del que prometo informaros.

¿Y Pokemon?

Aún no hay fecha de lanzamiento de ningún *Pokémon*, y eso aunque no lo parezca es una buena noticia. Hace muy poco que salió en Japón el *Pokémon Cristal*, con la posibilidad de elegir entrenador/a, y más *Pokémon*. Eso quiere decir que Nintendo se está currando la nueva entrega para hacer un digno desembarco en la Advance. Y para que veáis cómo tiene de mimada a la saga, acaba de salir una nueva edición de la consola decorada con motivos de *Pokémon*.

¿me la compro?

Si queréis haceros con la versión pal, espero que hayáis sacado unas notazas o tengáis ahorradas 21000 pelas, que es lo que vale la consola sin juegos. Los cartuchos rondan las 7500 pelas, y el *Castlevania* llega incluso a las 8500 (eso sí, al parecer vendrá traducido al castellano). Sí, es cierto, son bastante caros...
Pese a ello, hay que tener en cuenta que la calidad hay que pagarla, y que el amplio catálogo de títulos que la acompañan (habrá 60 juegos en nuestro país antes de navidades) ofrece total seguridad de la vida de la consola. La decisión, al final, tendrá que tomarla cada uno, aunque los Nintenderos tendrán que hacerse con ella para paliar la espera de la Cube, que no saldrá aquí hasta principios del año que viene.

Skies of Arcadia

¿Y habrá espacio aquí para comentar todo un juegazo de Dreamcast? Pues en el caso del *Skies of Arcadia*, o *Eternal Arcadia*, depende de la habilidad del redactor para buscar sinónimos de la palabra "maravilloso". El juego es el mejor RPG de la consola, a años luz gráficamente de cualquier otro juego de rol, y sólo comparable a otras obras maestras como *Shenmue*, *Grandia II* o nuestra exclusiva, *Phantasy Star Online ver.2*. La historia nos sumerge en un cielo infinito, poblado de miles de islas, y en la piel de un joven pirata de los cielos, el joven Vysel, que parte como tripulante en el barco de su padre y cuyo sueño es tener su propio barco para hacer frente al malvado Imperio.
Toda la puesta en escena es, como poco, soberbia, con un sonido magistral y una jugabilidad casi perfecta, tomando lo mejor de juegos como *Suikoiden* y *Final Fantasy*. Del primero tomaremos ataques combinados entre personajes, y las peleas de embarcaciones aéreas, donde nuestra misión será reclutar a la tripulación de nuestro barco, y las diferentes habilidades de cada uno de los marineros celestes decidirán el curso de nuestras batallas. Y de FF tomamos los reñidos combates por turnos y los espectaculares límites. Con semejante mezcla, la jugabilidad está asegurada. Además, y paralelamente a la interesantísima trama, se nos brinda la posibilidad de convertirnos en descubridores de nuevas islas y civilizaciones, y de criar a un simpático "bicho" en nuestra Visual Memory, liberando nuevas cartas celestes (territorios) e items. Mis más sinceras felicitaciones para SEGA, que ha cuidado el juego al máximo, reuniendo a su mejor equipo de programadores de distintas sagas (*Phantasy Star, Panzer Dragon*...), traduciendo el juego al castellano y ofreciendo una página de ayuda desde Internet.
Sin más, un juego casi perfecto (quizá haya demasiados combates) y digno portador de la corona de mejor RPG de Sega. Para colmo, su enorme popularidad en Japón han hecho que hasta se edite un manga del mismo (os remito a nuestro cuarto número).

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 2000

Phantasy Star

Más grande, más largo, mejor

Texto por Miguel Michán [EM3]

PUES SÍ, QUERIDOS AMIGOS, SI YA EN NUESTRO NÚMERO 4 OS HABLAMOS DE *PHANTASY STAR ONLINE* PARA DREAMCAST, UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE ROL JAMÁS CREADO; AHORA LE TOCA EL TURNO A SU SEGUNDA PARTE –QUE NO CONTINUACIÓN-.

Porque PSO ver.2 es mucho más que una expansión, pero menos que una continuación en el sentido de que se han mejorado todos y cada uno de los aspectos de la versión anterior, pero se conserva la misma historia. Es decir, volvemos a ponernos en el lugar de un Hunter (especialista en ataque cuerpo a cuerpo), un Ranger (preparado para la lucha a distancia), o un Forces (tropa de apoyo a otros grupos) que debe descubrir –solo o, preferentemente, en compañía- el misterio que esconde Ragol. ¿Ragol? ¡¿Qué es Ragol?! Vale, vale... remontémonos un poco más atrás...

En un futuro distante, la última esperanza para la humanidad se encuentra en el Proyecto Pioneer, un plan para la emigración masiva a galaxias lejanas en busca de nuevos planetas aptos para albergar vida humana. Ragol es el planeta elegido por los primeros colonizadores que llegaron a bordo del Pioneer I, y mientras que el Pioneer II, más grande y con más tripulación civil y menos armamento se encuentra a siete años de camino, los otros se ponen a la ardua labor de reconstruir su civilización.

Todo va de fábula, y cuando por fin el Pioneer II llega al planeta, establece comunicación con la superficie. Sin embargo, algo extraño pasa, la comunicación se corta de repente y una enorme explosión de energía se produce en la superficie del planeta.

Ahora, los tripulantes del Pioneer II no tienen ni idea de lo que ha sucedido, sólo que muchos tienen familiares y amigos allí abajo, cuyo destino es incierto. Y nosotros tendremos que poner remedio a eso. Así, nuestra principal tarea será descubrir el origen de la misteriosa explosión, y averiguar qué les ha ocurrido a los habitantes de Ragol. Para desentrañar el enigma podremos contar con la ayuda de tres jugadores que se unan a nosotros a través de Internet, para vivir en compañía múltiples aventuras. Tal y como decía el slogan del juego: "Esta vez, no eres el único héroe".

nueva versión

El que la historia sea la misma, no hace que el nuevo juego pierda interés. Más que nada, porque las mejoras que se han incluido son tantas y tan fantásticas, que estoy convencido llevarán a más de uno a comprárselo aunque ya disponga de la primera versión. Mejoras como el nuevo Battle Mode en el que se enfrentan

I-LINK www.sonicteam.com/pso

Online ver.2

hasta cuatro jugadores en diversas modalidades de juego al más puro estilo de los Arcades 3D. Desde el clásico juego de capturar la bandera, hasta el delirante todos contra todos. Sin duda un modo que añade muchísi-mas nuevas horas de juego.

Un nuevo nivel de dificultad, el Ultimate, hará las delicias (o los quebraderos de cabeza) de los jugones más viciosos de DC. Más enemigos, y nuevos jefes finales, frente a los que nuestro único arma será el poder subir hasta el nivel 200, el doble que en el juego original.

Además, a los escenarios originales se le añaden ahora dos nuevos, con más Quest (pequeñas misiones bajo recompensa con tramas individuales). Son el Spaceship, una espectacular nave que se encuentra en la superficie de Ragol; y Shrine, un precioso templo ubicado en uno de los parajes más idílicos de la geografía del planeta.

A ver... qué más, qué más... ah sí, por supuesto. Cantidad de nuevas armas, items y enemigos, la corrección de algunos errores que se detectaron en el impagable modo online (¿a nadie le fastidiaban los tramposos que utilizaban el Game Shark –un cargador de trucos- para obtener ventaja sobre el resto?), y la posibilidad de utilizar nuestros poderosísimos –o no- personajes de la primera versión.

Detalles geniales

Terminados ya los cambios sustanciales, todavía nos quedan dos curiosidades realmente extraordinarias, como son el deporte y la añoranza. Me explico; como sabréis, en PSO podemos ir al Lobby y entablar conversaciones con multitud de jugadores de todos los rincones del mundo, ya sea para formar nuestros grupos de aventureros, unirnos al de alguien o, sencillamente, pasar un rato hablando. Pues bien, en PSO ver.2 los chicos del Sonic Team han añadido una nueva posibilidad: la de entablar endiabladamente divertidos partidos de "fútbol" en los que tenemos que ir empujando una "pelota" holográfica a lo largo y ancho del terreno de juego hasta situarla encima de una pequeña zona del equipo rival. Lo curioso del caso es que las pelotas son ni más ni menos que personajes del otro juego del Sonic Team, *Chu Chu Rocket*.

La otra sorpresa son una serie de nuevos Mags (nuestros pequeños compañeros robóticos) que pasan a estar disponibles. De este modo, ahora es posible llevar las distintas consolas que SEGA ha lanzado a lo largo de su historia (desde la antediluviana Mark III –anterior a la Master System y todo-, hasta la Dreamcast, pasando por la Megadrive, la Saturn...). Todo un detalle para aquellos que hemos crecido junto a estas consolas y que ahora vemos inundados de lágrimas nuestros ojos ante la idea de no volver a ver más nuevas plataformas de la compañía nipona.

Paciencia

Si he logrado hacer que os pique el gusanillo, o sencillamente ya descubristeis por vosotros mismos todo el atractivo del juego original, os alegrará saber que ya se ha confirmado la salida en los EE.UU. de la nueva versión, y que Europa siempre suele venir poco después. Nos vemos en el Lobby.

Megumi Hayashibara

La Hiperactiva Megumi

Texto por Antonio Montero

SOIS MUCHOS Y MUCHAS LOS QUE NOS LO HABEIS PEDIDO, Y PARA QUE VEAIS QUE OS HACEMOS CASO –Y PORQUE A NOSOTROS TAMBIÉN NOS VUELVE LOCOS- HE AQUÍ EL PROMETIDO ARTÍCULO DE NUESTRA SEIYUU –ACTRIZ DE VOZ- PREFERIDA... MEGUMI HAYASHIBARA.

Desde la primera vez que oí la voz de Megumi (en los primeros capítulos de *Ranma 1/2*) ésta capturó completamente mi atención: era una interpretación brillante, sin duda sabía darle vida al personaje, casi como si hubiera nacido para interpretarlo. Después de esta primera experiencia decidí averiguar más acerca de esta voz y los papeles que ha tenido y nuevamente me maravillé por su talento natural para la actuación. En general Megumi casi siempre interpreta a adolescentes o a niñas; pero no cabe duda de que para ella cada personaje es un nuevo reto. Un ejemplo de ello es la drástica diferencia de su voz al interpretar a Lina Inverse (un personaje cómico) y a Rei Ayanami; simplemente uno podría jurar que son dos actrices completamente distintas.

Nacida en Tokio, el 30 de Marzo de 1967, Megumi Hayashibara ama la animación desde niña, cuando veía series de anime (especialmente las de magical girls como *Little Witch Sally* y *Secret Akko-Chan*). Inicialmente convencida de que los personajes animados realmente existían, Hayashibara buscó el día en que Sally y Akko fueran transferidas a su escuela, y se sorprendió cuando supo que las voces de esos personajes eran hechos por mujeres de carne y hueso. Hayashibara eventualmente salió del shock y dejó que sus sueños de la infancia la inspiraran para entrar a un grupo selecto de 18 chicas, elegidas entre más de 600, soñando con la oportunidad de recibir un entrenamiento de voz en "Arts Vision", una agencia de Tokio que se encarga de buscar a futuras estrellas. De esta empresa han surgido talentos como Mitsuishi Kotono (Misato Katsuragui en *Neon Genesis Evangelion* o Mai Shiranui en *Fatal Fury*) Maria Kawamura (Quess en *Char's Counterattack*, Chum Fau en *Aura Battler Dunbine*, Lachesis en *Five Star Stories*); y Miki Ito (A-ko en *Project A-ko*, Cyborg No. 18 en *Dragon Ball Z*). De las 18 aspirantes que pertenecen a su generación en la escuela, Hayashibara calcula que no más de dos continúan trabajando como actrices de voz a día de hoy.

Hayashibara cuenta que el primer año de entrenamiento en Arts Vision hizo énfasis en el aspecto físico (saber vestirse y presentarse en público, ponerse en forma). El segundo año consistió en el entrenamiento de

Cumpleaños: 30 de marzo de 1967
Lugar de nacimiento: Tokio, Japón
Altura/Peso: 1'55 m/45 kg
Medidas: 80-59-85

PERSONAJES

Pai y Sanjiyan (*3x3 Ojos*)
Tomomi y Kazumi Kishida (*Ariel*)
Kumi (*Bad Boys*)
Tira Mis (*Bakuretsu Hunter*)
Natsume Atsuko/Nukunuku (*CatGirl NukuNuku*)
Rie Fujinami (*Black Jack*)
Momiji Fujimiya (*Blue Seed*)
Uzuki Shoko (*Bounty Dog*)
Chiharu (*Boys Be*)
Nam (*Bubble Gum Crisis*)
Magician (*Card Captor Sakura*)
Eri (*Chimpui*)
Mizuki (*Christmas in January*)
Misuzu Moriwaki (*City Hunter3*)
Megumi (*Compiler*)
Faye Valentine (*Cowboy Bebop*)
Mii (*Danasite 999.9*)
Haibara Ai/Sherry (*Detective Conan*)
Piyoko (*Di Gi Charat*)
Fuyuki Kanou (*Digital Devil*)
Tomoko Saeki (*DNA^2*)
Nero (*Dog of Flanders*)
Deedee Kong (*Donkey Kong*)
Nonbi, Nobihiko, y Bitano (*Doraemon*)
Fam (*Dragon League*)
Sanae Shimazu (*Esper Mami*)
Rei Ayanami, Yui Ikari y Pen Pen (*Neon Genesis Evangelion*)
Inbe Tsukinojou (*FIGHT!*)
Ketherine (*Gadurin*)
Satomi Akijima (*Gakusaver*)
Kina (*Garaga*)
Catherine (*Gdleen*)
Erika y Hiromi Tachibana (*Gouzaurar*)
Guriguri y Enuma (*Granzort*)
Steel Bat (*Guliver Boy*)
Christina MacKenzie (*Gundam 0080*)
Kitty (*Hello Kitty*)
Maki (*Hidari no o'clock*)
Nelly (*Ienakiko Remi*)
Nabi (*Izumo*)
Ongo (*Jungle de Ikou*)
Leo (*Jungle Emperor*)
Jonathan (*Kalimero*)
Mountain Dew Gold (*Lamune*)
Laputa (Tenku no Shiro no

opening y ending de algunas series en las que ha trabajado; siempre remarcando que su verdadera vocación es la actuación. Lo que no ha impedido hacerla responsable de muchas de las canciones más destacables del panorama animero tales como el Zankoku na Tenshi no Thesis de *Evangelion*, Give a Reason de *Slayers*, Successful Misión de *Saber Marionette J* o *What's up guys?* de *Bakuretsu Hunter*. Como cantante Megumi ha gozado de gran popularidad y ha participado en dos grupos musicales, DoCo y Ties. Destacar que el primero es un grupo que se formó con las actrices de voz de la serie *Ranma 1/2*: Kikuko Inoue, Noriko Hidaka, Minami Takayama, Rei Sakuma, y la propia Megumi Hayashibara (Kasumi, Akane, Nabikii, Shampoo y Ranma-chan respectivamente). DoCo lanzó a la venta dos álbumes con música alusiva a *Ranma 1/2* y al terminar dicha serie en Japón el grupo se disolvió.

Reina de las ondas

Además de su trabajo como seiyuu y cantante Megumi Hayashibara se ha vuelto toda una celebridad en la radio japonesa contando con varios programas entre los que destacan los de horario nocturno: Tokio Boogie Night y Heartful Station. En estos programas Megumi entrevista a otros seiyuu, lee las cartas de sus fans y canta alguna de sus canciones.
Las últimas participaciones que ha tenido Megumi Hayashibara como seiyuu han sido: Rei Ayanami (en Neon Genesisi Evangelion), la cual le ha valido un amplio reconocimiento por parte del público nipón (Rei fue el personaje más popular de la serie en Japón) y Nuku Nuku (un personaje que ya había interpretado en la serie de OVAs previa) en la reciente serie de TV Cat Girl Nuku Nuku.
La carrera de Megumi Hayashibara ha sido una de las más brillantes y no cabe duda de que el futuro le reserva más éxitos y nuevos retos.

imagen, que todos los actores necesitan pero más los de voz. Esto es saber reflejar mediante la voz sensaciones como "frío" o "calor". Hayashibara completó su entrenamiento con discreción hacia el futuro, pero antes tuvo que enfrentar su talento con la oposición de sus padres. Éstos, desafortunadamente, no veían con muy buenos ojos el futuro de Megumi como seiyuu y la obligaron a estudiar la carrera completa de enfermería un poco antes de empezar su entrenamiento como seiyuu. Después de tres años de escuela de enfermería y seis meses trabajando como enfermera registrada, Hayashibara estaba plenamente convencida por sus amigos de que debía dejar su profesión actual y regresar a su sueño de la infancia para volverse una actriz de tiempo completo.
El primer rol que obtuvo Megumi fue como extra (ni figuró en los créditos) del primer capítulo de la serie de televisión *Maison Ikkoku*, en 1986; su primer crédito llegó después en el mismo show, cuando interpretó a Yosuke Nanao.
A diferencia de otros actores, Hayashibara dice que disfruta viendo episodios de animación en los que aparece su trabajo. "Todos los actores de voz usualmente ven el trabajo sin terminar", dice ella, "y tú (como actriz de voz) realmente no tienes idea de cómo se ve la animación ya terminada. Naturalmente, soy curiosa. Me gusta también escucharlo con todos los efectos de sonido añadidos".

Por fin a lo nuestro, la música

Otro aspecto interesante en la carrera profesional de Hayashibara es sin duda su carrera como cantante, algo que comenzó como parte de un tour promocional para la película *Mobile Suit Gundam 0080, A War in the Pocket*. En ésta interpretó a Christina Mackenzie, y cantaba uno de los temas de la película, por lo que fue incluida en ese tour promocional, que abarcó 5 ciudades de Japón (Hokkaido, Tokio, Nagoya, Osaka y Kyushu). El éxito en ese tour hizo que fuera descubierta como cantante por King Records. Desde ese entonces Megumi ha considerado al canto como una carrera paralela a su actividad como seiyuu interpretando los temas de

INTERPRETADOS

Laputa)
Canal Volfeed (*Lost Universe*)
Haruka Urashima (*Love Hina*)
Lucy (*Macross Plus*)
Niño del parque A (su debut),
Nanao Yousuke, enfermera de la escuela, Atsuko, Taro (*Maison Ikkoku*)
Esuperansa (*Majutsushi Orphen Revenge*)
Dominick (*Megazone 23*)
Minky Momo (*Minky Momo*)
Kaede (*Moeru! Oniisan*)
Uryuu Kana (*Muteki Ou Tri-Zenon*)
Kiritake Yuka/Aquila (*Nazca*)
Rihoko (*Ninku*)
Nori-P (*Nori-P-chan*)
Todomaatsu (*Osomatsu-kun*)
Momochiyo (*Oss! Karate-bu*)
Momoko Sakurayama y Weather Forecaster (*Patlabor*)
Musashi, Pigeon y Fushigidane (*Pocket Monsters*)
Sasuke (*Ponpoko*)
Ume (*Project A-ko*)
Alfred (*Quack el Pato*)
Hiroshi Umino (*Queen Emeraldas*)
Yuu Izumi, Falzebu y Ruruko Himeki (*Raijin-Oh*)
Ranma Saotome (*Ranma 1/2*)
Carrie (*Riding Bean*)
Clair (*Run! Meros*)
Himeko Nayotake (*Sailor Moon S movie*)
Yumiko (*Samurider*)
Christina MacKenzie y Lala Sun (*SD Gundam*)
El Lag (*Shadow Skill*)
Renge Nara-Oh, Yumiko, Mii, Shurato niño (*Shurato*)
Lina Inverse (*Slayers*)
Lima (*Saber Marionette*)
Aki Kisaragi (*Tekkaman Blade*)
Achika (*Tenchi Muyou in Love*)
Bakabon (*Tensai Bakabon*)
Ai Amano (*Video Girl Ai*)
Himiko (*Wataru*)
Suzuki Takeyuki (*Yawara!*)
Genkai joven (*Yuuyuu Hakusho*)

TOMB RAIDER the movie

¿Qué tendrá esa mujer?

Texto por Ángel Jiménez [Ikari]

EL PASADO 22 DE JULIO SE CUMPLIÓ EL SUEÑO DE MILLONES DE AFICIONADOS A *TOMB RAIDER*, LA YA CLÁSICA SAGA DE VIDEOJUEGOS PROTAGONIZADA POR LARA CROFT, LA TRASUNTA PECHUGONA DEL MÍTICO -Y ÚNICO- INDIANA JONES.

Aunque hace un mes escaso desde su estreno, y poco más de un año desde que se inició el rodaje, la verdad es que hace mucho más tiempo que se viene hablando de la dichosa peliculita. En todo este tiempo se han escuchado rumores de todo tipo, desde que la sosainas de Sandra Bullock o Elizabeth Hurley (sólo por citar un par) iban a protagonizarla, hasta que habría algún desnudo (frontal) en la película. Pero la realidad supera a la ficción, y por fin ha visto la luz uno de los proyectos más esperados de todos los tiempos por los jugones (como diría Magus). A la dirección de tan magno proyecto está Simon West, a quien los cinéfilos reconocerán como el director de *Con Air* (1997) y *La Hija del General* (1999), trabajando sobre los guiones de John Zinman y Michael Colleary. A sus órdenes está el reparto encabezado por la exuberante Angelina Jolie (*Hackers, 60 Segundos, El Coleccionista de Huesos*...), John Voight (en un guiño de los realizadores, el padre de la actriz interpreta al difunto progenitor de Lara en la película), Daniel Craig y Leslie Wilson en los papeles de Alex (antiguo partenaire de la muchacha) y Wilson (el malo maloso) respectivamente.

ENTRANDO EN MATERIA

Con unos precedentes tan patéticos como *Street Fighter* o *Super Mario Bros*, lo cierto es que la película de *Tomb Raider* se presentaba a priori como un interesante producto que bien podía haber hecho las delicias tanto de los frikis del juego como de los amantes de las buenas películas de acción.
Una impresionante campaña de promoción pocas veces vista anteriormente precedió al estreno a nivel mundial con tan sólo un mes de diferencia entre el país de las hamburguesas y el resto del mundo. Desde Kodak hasta Land Rover pasando por Ericcson y docenas de compañías más, se han perfilado como patrocinadoras del gran evento cinematográfico, con cientos de anuncios en todos los media, más de tres tráilers oficiales y millones de objetos de merchandising, desde muñecos oficiales de la película (bastante feos, por cierto) hasta pins.
Los tráilers que desde principio de año corrían por la red y el circuito de cines de todo el mundo nos presentaban a una Angelina Jolie más potente que nunca pegando muchos tiros en unos escenarios muy fieles a los del videojuego y con algunos efectos especiales realmente chulos.

LARA Y SUS COSAS

Es el aniversario de la muerte de Sir Croft, el padre de nuestra aventurera tetona. Esta fecha coincide con la de una alineación planetaria que sólo se da cada cinco mil de años. Aquel que posea la dos partes de un triángulo místico y esté en el lugar y

el momento adecuado podrá acceder a una fuente de poder ilimitado relacionado con la capacidad de controlar el tiempo. Éste fue el gran trabajo en vida de Sir Croft, que fue truncado en extrañas circunstancias. Lara, llamada por la aventura y fuertemente apenada por la pérdida de su padre, se ve obligada a continuar el trabajo del viejo. Pero no será la única interesada en el triángulo, pues una misteriosa organización secretista conocida como los Illuminati anda también detrás del dichoso triángulo, trabajo que le encargará al ambicioso Wilson, un abogado amante de las reliquias que tuvo un pequeño affaire con el mayor de los Croft. En la trama se involucrarán también Alex, un viejo compañero de cama de Lara, Hillary, el amanerado mayordomo de Lara, y un friki de los ordenadores sin puñetera gracia que vive en una caravana contigua a la mansión de los Croft.
Esta mágica aventura servirá de pretexto argumental para pasear a los personajes (especialmente a la chica) por un montón de escenarios directamente extraídos de los videojuegos, desde templos tropicales hasta cuevas árticas, gárgolas animadas y plataformas imposibles incluidas.
Muchos tiros, muchos movimientos perfectamente reconocidos por los seguidores de la saga, montones de chulerías por parte de la Jolie y nada de sexo explícito (que Lara Croft es pura) llenan la hora y media pasada que conforma la película.

CONCLUSIÓN

Salvo algunas coreografías, y pienso en estos momentos en el ataque terrorista a la mansión de la aventurera o la lucha con las gárgolas en el templo amazónico, lo cierto es que la película es bastante aburrida. Quizá el mayor error que comete el señor West es el de intentar dotar de un mayor trasfondo argumental a una premisa mil veces machacada y que no aporta absolutamente nada novedoso al género.
No puede olvidárseme comentar el papel del verdadero protagonista del film, el poder mutante de Lara Croft de variar el volumen dimensional de sus pechos, los cuales aumentan y disminuyen según las exigencias del guión y lugar.
Por otro lado, un aspecto realmente destacable de *Tomb Raider* es su banda sonora, compuesta por célebres artistas que no han querido desaprovechar el prestigio que sin duda les otorga participar en tan lucroso proyecto. Así, podemos disfrutar de nuevos temas de grupos míticos como U2 o los raperos Outkast. Un notable.
A la hora de escribir estas líneas aún es pronto para hablar de éxito, pero la verdad es que según los datos proporcionados por la productora -que tampoco son muy de fiar-, la recaudación durante el primer fin de semana ha sido excelente, y parece que la cosa va camino de convertirse en un éxito sin precedentes.
Entre las últimas noticias aparecidas figuran las declaraciones de Angelina Jolie en las que comentaba lo emocionada que estaba con el resultado y confirmaba su presencia en la secuela del film, prevista para dentro de dos años.
En resumen, la película ha resultado ser una gran decepción a nivel argumental, y sólo la recomendaría a los fans irredentos de los videojuegos de Eidos, a los que sin duda entusiasmará ver una Lara de carne y hueso pegando tiros a los malos y brincando entre plataforma y plataforma. Pero esto seguro que es sólo el principio, pues a la secuela de la que antes hemos hablado y teniendo en cuenta el éxito de esta primera parte, es seguro que en un futuro muy próximo volveremos a tener la oportunidad de hablar de películas basadas en videojuegos. Uhm, creo que voy a salir ya a por mi entrada para *Final Fantasy:The Spirits Within*.

LO MEJOR

Angelina Jolie y algunas escenas de acción.

LO PEOR

El resto.

ARES
INFORMATICA S.L.
3D y ANIMACIÓN
ARENA
SHIRASE
READY!
TOP COMICS
HENTAI
DOKAN
MINAMI
DVD MAGAZINE
...

Suscríbete a SHIRASE

para...

- estar a la última
- disfrutar de las mejores series
- recordar los clásicos
- descubrir la cultura japonesa
- ganar toda clase de premios
- y participar abiertamente

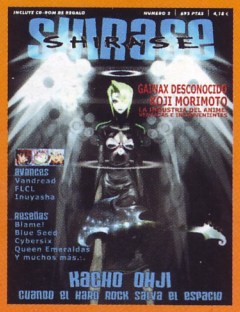
pero sobre todo, para que...

ahorres casi 2000 ptas

☐ Núm. 7 | 2001

números Atrasados

☐ Núm. 1 | 2000



☐ Núm. 2 | 2000

☐ Núm. 3 | 2001

☐ Núm. 4 | 2001

☐ Núm. 5 | 2001

☐ Núm. 6 | 2001

Sí, deseo suscribirme a Shirase y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número ____ por el precio de 6.675 ptas. + 450 ptas. de gastos de envío.

DATOS PERSONALES

NOMBRE: _____
APELLIDOS: _____
EDAD: _____
DIRECCIÓN: _____
CIUDAD: _____ C.P.: _____
PROVINCIA: _____
TELÉFONO: _____
D.N.I.: _____ - _____

MODALIDAD DE PAGO

☐ Contra reembolso
☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Tarjeta de crédito VISA/AMEX/MASTER CARD
Número: ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: _____
Titular: _____ Firma: _____

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat 2, 08970 Sant Joan Despi (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 93 373 44 70 o llamando por teléfono al número 93 477 02 50.

a fondo

Serial Experiments Lain

Nihon Kara
Generación Otaku

Un descanso
Tomb Raider Movie

Recordamos...
Ninja Scroll

Música
Megumi Hayashibara

Videojuegos
GameBoy Advance
Skies of Arcadia
Phantasy Star Online ver.2

SUPLEMENTO DE REGALO

II JORNADAS DE LEGANÉS
COMO TRABAJAR EN LA INDUSTRIA DEL ANIME

Contenido del CD

Música
Candidate for Goddess
Cowboy Bebop
Megumi Hayashibara
Ninja Scroll
Phantasy Star Online
Serial Experiments Lain
Selección Verano 2001

Vídeos
Cowboy Bebop
Comic Party
Doraemon
Megumi Hayashibara
Pokemon
Phantasy Star Online ver.2
Serial Experiments Lain

Y además...
Programas de Radio
de Conexión Tokyo
Cientos de Imágenes
y Fondos de Escritorio
Protectores de Pantalla
Tomb Raider V Demo
Toda clase de chorradas

El CD-ROM se suministra exclusivamente con la revista SHIRASE